ENCICLOPEDIA DE LAS COSAS QUE NUNCA EXISTIERON

Michael Page   Robert Ingpen



Una puerta al mundo de la imaginación para amantes de la fantasía de todas las edades

Este es un libro que hace flotar la mente a través de todas las dimensiones de la fantasía y demuestra que, desde los tiempos más remotos, todos hemos recorrido los mismos caminos a través de los mundos del misterio y la imaginación.

Una de las más completas recopilaciones de términos e imágenes originales para explorar el místico mundo de las Cosas que nunca existieron.

El texto y las ilustraciones describen una amplísima variedad de personas, lugares, creaciones y objetos. El inmenso acervo de fantasía e imaginación se distribuye en seis secciones:

El cosmos
En esta sección se describe a los creadores del mundo en que vivimos y a los que influyen en nuestros pensamientos y actividades. Aquí se incluyen las Criaturas del Zodíaco, las Diosas del Amor y de la Sabiduría, y el poderoso Zeus, señor del Olimpo.

El suelo y el subsuelo
Aquí encontramos a las criaturas mágicas y misteriosas que viven con nosotros en nuestras casas, en la tierra bajo nuestros pies y en los bosques, montañas y llanuras: desde centauros y sátiros al Gran Dios Pan, desde los minúsculos Abatwa al terrorífico Wendigo.

El País de las Maravillas
Una guía a los lugares fabulosos creados por la imaginación humana, que nos permiten escapar a nuevos y asombrosos mundos. Libros que nos hablan del imperio perdido de la Atlántida, las misteriosas Minas del Rey Salomón, el verdadero paisaje de la Isla del Tesoro, Utopía y otros muchos lugares extraños.

Magia, ciencia e invención
Alquimistas, el monstruo de Víctor Frankenstein, la mujer ideal del Rey Pigmalión, la Máquina del Tiempo, las espadas de los grandes héroes, Lady Kerith, la estatua parlante, el doctor Jekyll y míster Hyde y otras muchas maravillas tienen cabida en esta sección, dedicada a la tecnología mágica.

El agua, el cielo y el aire
Incontables criaturas extrañas habitan en la atmósfera y en las aguas de los océanos y ríos. Aquí encontrarás todos los datos acerca de ninfas, sirenas, el Holandés Errante, los Argonautas, Moby Dick, los barcos fantasmas, caballos voladores, serpientes de mar y otros muchos seres extraños, criaturas y monstruos.

La noche
Una horda de estremecedoras criaturas emerge cuando el sol se oculta. En este libro encontrarás algunas que ya conoces y otras de las que nunca habías oído hablar y que quizás desearías no haberlas llegado a conocer.

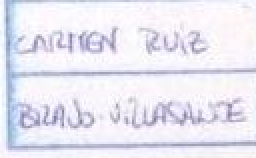


ENCICLOPEDIA DE LAS COSAS QUE NUNCA EXISTIERON

CRIATURAS, LUGARES Y PERSONAS

Michael Page

Robert Ingpen



Reg. Ed (CBU) 31.307

U.A.M.
BIBLIOTECA
DE EDUCACION



La *Enciclopedia de las cosas que nunca existieron*
ha sido publicada en su primera edición por
Dragon's World Ltd. / Paper Tiger Books, Limpsfield,
Surrey, RH8 0DY, Gran Bretaña

Título original:
Encyclopaedia of things that never were

Traducción:
Juan Manuel Ibeas

1.ª edición, noviembre 1986
2.ª edición, febrero 1987
3.ª edición, octubre 1987
4.ª edición, febrero 1988
5.ª edición, septiembre 1988



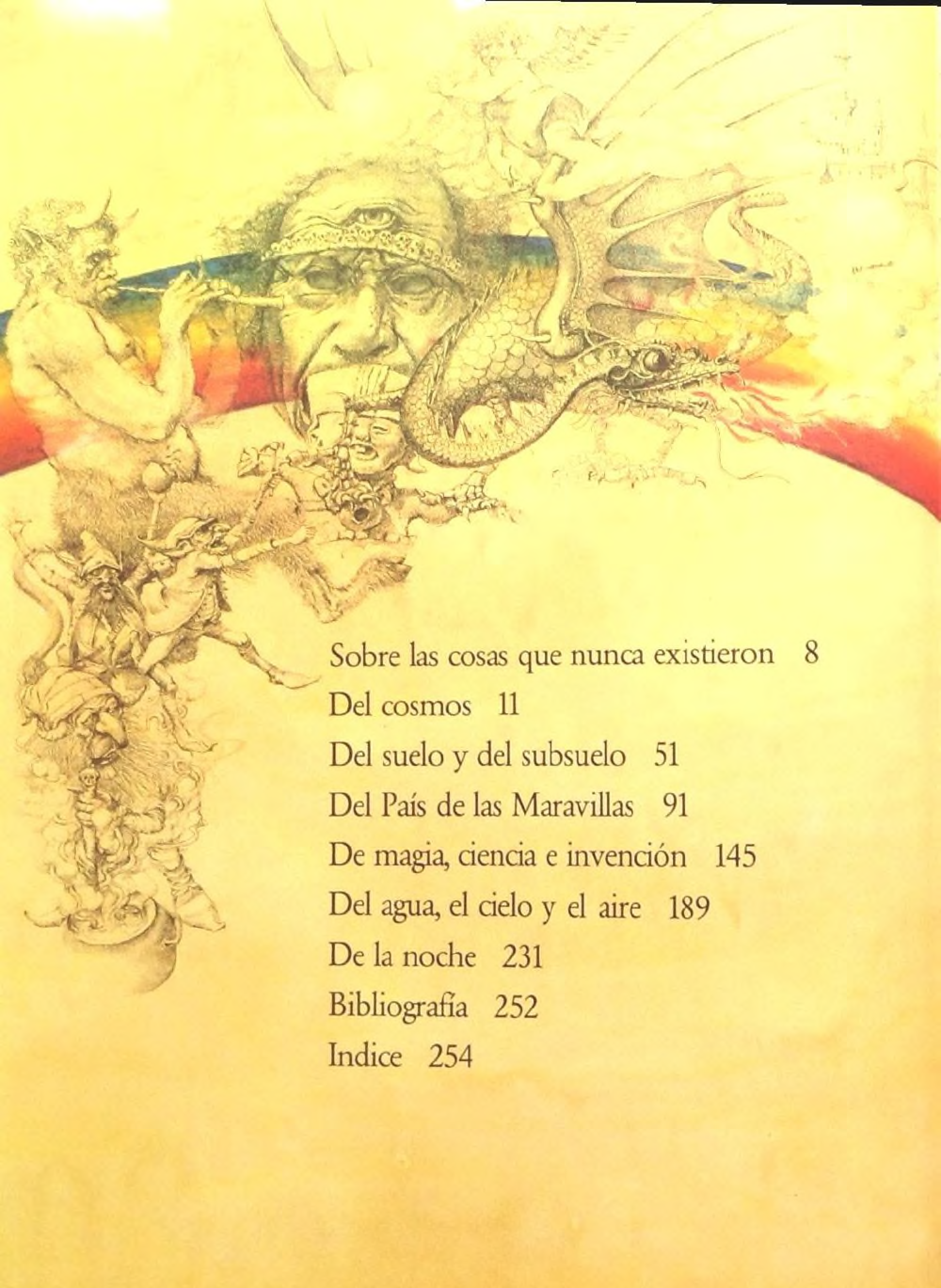
© Copyright ilustraciones: Robert Ingpen, 1985
© Copyright texto: Michael Page, 1985
© Copyright esta edición: E. G. Anaya, Villafranca, 22. 28028 Madrid

ISBN: 84-7525-393-8
Depósito legal: M. 31.187/1988
Compuesto en Fernández Ciudad, S. L.
Catalina Suárez, 19. 28007 Madrid
Impreso en Edime, S. A. Calle D, esquina a F.
Polígono industrial de Arroyomolinos, Móstoles (Madrid)
Printed in Spain

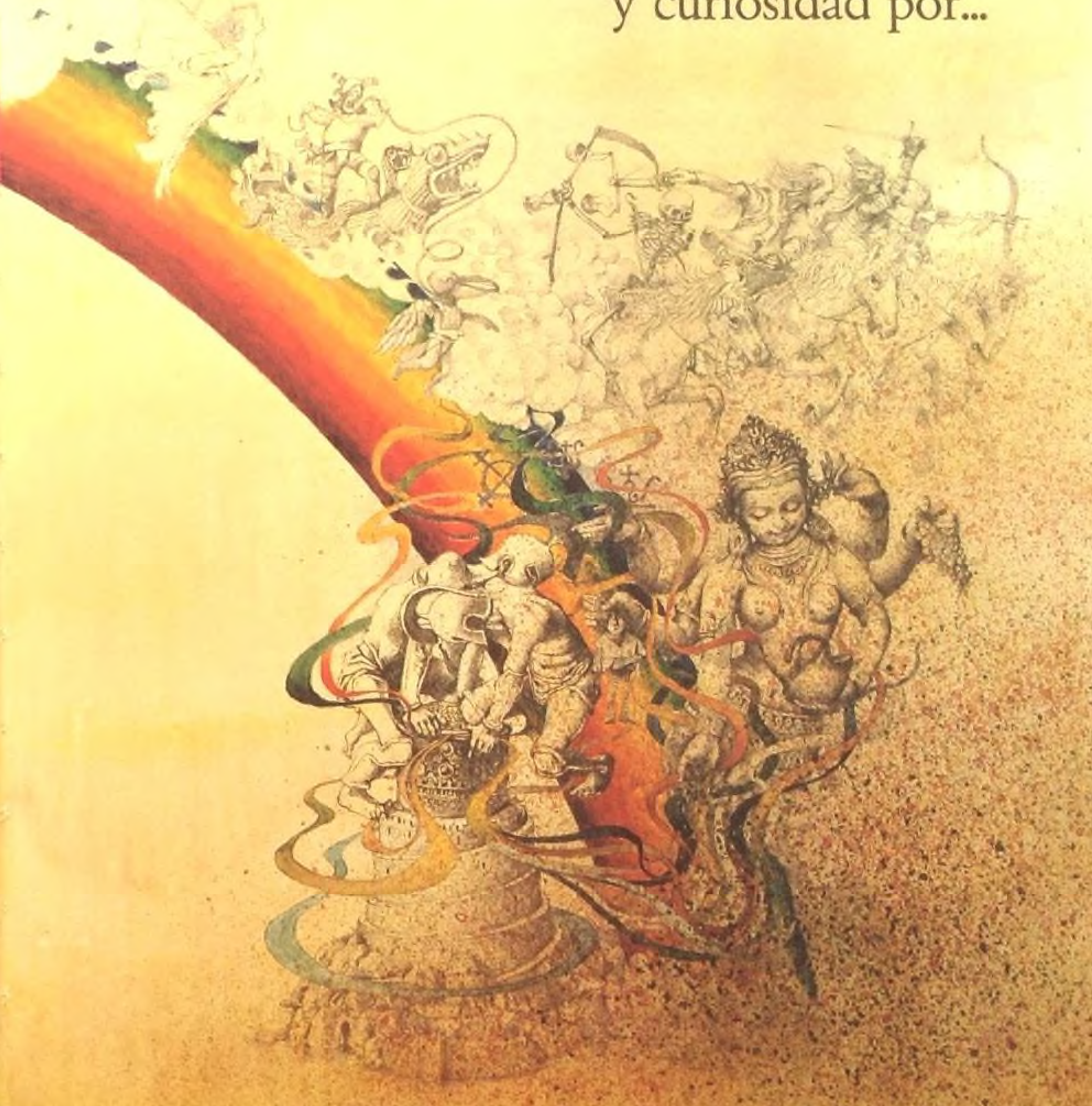
*Queda prohibida la reproducción total o parcial de la presente obra,
bajo cualquiera de sus formas, gráfica o audiovisual,
sin la autorización previa y escrita del editor,
excepto citas en revistas, diarios o libros,
siempre que se mencione la procedencia de las mismas.*

Hay un mundo
a la vuelta de la esquina de tu mente,
donde la realidad es un intruso
y los sueños se hacen realidad...





...Puedes escaparte hasta él a voluntad.
No necesitas contraseña secreta,
varita mágica ni lámpara de Aladino;
sólo hace falta imaginación
y curiosidad por...



...las cosas que nunca existieron

Hay quienes se burlan de los sueños y los consideran una pérdida de tiempo. Pero los sueños forman parte de nosotros, tanto como los latidos del corazón. La capacidad de soñar y fantasear es un don precioso, porque expande una vida abriéndola a muchas otras, como un millar de capullos floreciendo en una rama. Los que pueden soñar deben compadecer a los que no son capaces de hacerlo, porque nunca conocerán la magia que permite pasar de la realidad al mundo de los sueños: ver a través de dimensiones desconocidas para nuestros cinco sentidos, como si se fueran descorriendo una serie de cortinas para revelar un apasionante mundo de colores, hazañas, grandes empresas y poderes.

Todos los pueblos, en todas las épocas, han sabido lo importante que es soñar. A los sueños que han quedado registrados los llamamos mitos o cuentos de hadas. Forman parte del tesoro de nuestro mundo secreto y son capaces de transportarnos instantáneamente al Valhalla o al Olimpo. Nos explican todo lo que ansiamos saber y dan sustancia a la convicción instintiva de que hay otros mundos más allá del nuestro.

Los sueños, o la fantasía, son nuestro único escape de la realidad, hasta que llega el momento de atravesar la gran puerta que conduce al sueño definitivo. Y no obstante, existe sólo una leve frontera entre la realidad y la fantasía. Las fantasías del pasado son las realidades del presente. En 1903, H. G. Wells escribió un libro titulado Los primeros hombres en la Luna, *y sus contemporáneos lo disfrutaron como un delirio fantástico. Pero muchas personas nacidas en 1903 tuvieron ocasión de contemplar hombres caminando sobre la luna. Indudablemente, veremos hacerse realidad otras muchas fantasías de Wells, y quizás el viaje por el tiempo llegue a ser tan sencillo como ahora es el viaje por el espacio.*

Todo lo que ahora aceptamos como parte de nuestras vidas fue en otro tiempo una fantasía. Las mitologías de todas las razas nos hablan de seres cósmicos que usaban los elementos como armas, y esa fantasía se hizo terrible realidad en Hiroshima. Los legendarios seres del pasado se desplazaban en carros sin caballos, hablaban entre sí de un extremo a otro del mundo, hacían que el fuego les obedeciera y curaban enfermedades con sus poderes mágicos. En la actualidad tenemos automóviles, radio, aviones, electricidad, rayos láser, drogas milagrosas y submarinos. Nuestros antepasados hubieran considerado todas estas cosas como fantasías.

Un científico puede deplorar la idea de que exista una conexión entre la ciencia y la fantasía, pero la fantasía siempre llega primero. Es el fruto de la imaginación, y sin imaginación no existiría la ciencia. Todo invento es el resultado de la fantasía.

Este libro pretende ayudarle a liberar sus propios poderes de fantasía: demostrarle que al atravesar esa tenue frontera se está siguiendo una honorable tradición. El lector debe recordar que el estudio de las cosas que nunca existieron no es, ni mucho menos, una ciencia exacta. Hay que usar la ilógica en lugar de la lógica, la ilusión en lugar de la percepción, la visión en lugar de la vista. Las historias e ilustraciones acerca de cosas que nunca existieron pueden ser a veces algo diferentes a otras que ya se han visto en otra parte, pero eso es porque los creadores del libro lo han usado como llave para liberar sus propias fantasías. Han empleado la palabra «Cosa» en su sentido más amplio —«cualquier posible objeto de pensamiento»— y han seguido los senderos de la fantasía a través de muchas extrañas y enmarañadas espesuras de la mitología, el folclore, la leyenda, la ficción y los cuentos de hadas. Si son contradictorios es porque la fantasía misma es una contradicción.

La teoría más extendida afirma que los primeros creadores de fantasías, en forma de mitos y leyendas, las emplearon para explicar todas las maravillas del Universo que no podían comprender. Pero, además del Cosmos que nos rodea, hay un Cosmos en nuestro interior, mucho más grande que cualquier cosa que podamos ver u oír con nuestros sentidos externos. Las imágenes exquisitas o terroríficas de nuestra imaginación, las voces y música de la mente, surgen de una inmensidad para la cual no tenemos nombre. El Cosmos dentro de nosotros contiene a todos los dioses y demonios inventados por la humanidad, con toda su creatividad mágica concentrada en místicas semillas en nuestros corazones y nuestras mentes. Y podemos utilizar sus poderes para obtener alegría y libertad o para difundir la devastación física y espiritual.

Pero podemos albergar la esperanza de llegar a comprender algo del inmenso Cosmos que tenemos dentro. Lo que llamamos fantasía es el primer paso hacia dicha comprensión, porque es la electricidad de la imaginación, de donde brota todo el conocimiento. Y al profundizar en los mundos soñados por otras personas, ellas pueden ayudarnos a comprender.



CAPITULO UNO

COSAS DEL COSMOS



COSAS DEL COSMOS

Nosotras, las potencias cósmicas, somos eternamente diferentes y, sin embargo, eternamente las mismas. Nuestros padres no cambian, pero adoptamos tantas formas, que un hombre no podría decir todos sus nombres en el plazo de su vida. Existimos en las incontables estrellas del cielo, en cada ola del mar, en todo lo que hay encima o debajo de la tierra. El agua y el fuego, la tierra y el aire, nos contienen en sí mismos.

En el principio, creamos el Cosmos a partir del Caos. Cada raza y cada idioma cuenta nuestra historia a su manera. Cuando no existía nada, surgimos de la nada y dividimos el Caos en sus innumerables elementos. Situamos los astros en sus órbitas y pusimos límites a los mares. Inventamos el sol y encendimos la lámpara de la luna.

Al principio sólo estaban el Padre Cielo y la Madre Tierra. Cada raza les da diferentes nombres, pero como seres cósmicos, eran siempre los mismos. Ellos crearon a toda la familia de dioses y, cuando hubieron construido sus residencias celestiales, tuvieron que combatir contra las fuerzas del mal, que podían también ser hijos de los Grandes Progenitores. Libramos estas batallas en todos los rincones del mundo, desde Islandia a Nueva Zelanda, y cuando tuvimos tiempo creamos a la humanidad.

Los humanos poseéis todas las cualidades que poseemos los dioses: valor, ambición, amor, avaricia, desesperación, nobleza, cobardía y demás. No tenéis que preguntaros por qué vuestras naturalezas son tan intrincadas como una mata de espino, donde se mezclan las flores con las espinas. Las habéis heredado de nosotros, los innumerables dioses, que aún intervenimos en vuestros destinos.

Vivimos dentro del corazón de un diamante y en la más ligera brisa que toca vuestro rostro. La mayoría de nosotros vivimos en los corazones humanos. Si nos buscas, nos encontrarás ahí, pero no abras demasiado las puertas. Podrías dejar salir a Odín el Sabio o a Venus la Amante, o incluso a alguna manifestación nuestra, como el galante Rey Arturo, pero también residen en tu corazón Marte, el de los ojos de fuego, y el tenebroso Hades. Somos tú, y tú eres nosotros.

Tal vez resulte difícil creer en nosotros. Si es así, piensa en las palabras de uno de vuestros sabios, que dijo: «Si apuestas por los dioses y no existen, no pierdes nada; pero si apuestas contra ellos y existen, lo pierdes todo.»

Recuerda esto mientras lees nuestras historias.

Cosas del cosmos

Acuario

El aguador que ocupa la undécima casa del Zodíaco. Es el encargado de hacer llover sobre el Hemisferio Norte cuando la Tierra pasa bajo la influencia cósmica de su casa, entre enero y febrero de cada año.

Originalmente, Acuario era Ganimedes, hijo del rey Tros de Frigia. Era un joven de extraordinaria belleza, y de todas las partes del mundo acudían viajeros a verle hacer ejercicio desnudo, excepto por el gorro frigio con que cubría sus cabellos.

Pronto atrajo la atención de Zeus, señor del Olimpo, que era un ardiente admirador de la belleza, femenina o masculina. Zeus hizo un trato con el rey Tros, que cambió a su hijo por un par de corceles celestiales, tras lo cual Zeus se transformó en un águila para transportar a Ganimedes al Olimpo.

Se le dio el cargo de camarero de los dioses. Todos los dioses y diosas se mostraron encantados por la gracia y belleza del joven que llenaba sus copas. Por fin, Zeus le premió con la inmortalidad, asignándole un lugar en los cielos, en forma de constelación.

Como sirviente de los dioses, Ganimedes se había mostrado abierto y comunicativo, dispuesto a hacer amistad con todos ellos y haciendo gala de una mente despierta y sensible. La verdad es que a veces se metía en apuros por hablar demasiado, y otras veces discutía violentamente, a fin de impresionarles con sus propias ideas.

En la actualidad, cuando Acuario se encarga de la tarea cósmica de refrescar a los mortales, en lugar de a los dioses, los humanos nacidos bajo su influencia pueden absorber sus características personales.

Albión

Reino principal de la isla de Gran Bretaña, así llamado por los grandes acantilados blancos *(albos)* que bordean su costa suroeste. En la antigüedad, los pobladores de Albión eran tribus salvajes, similares a los escoceses del norte y a los cimris del oeste. En el sur del país habitaba una raza de gigantes, gobernados por Gog-magog, hasta que fueron derrotados por Bruto el Troyano.

Los seguidores del Troyano, célebres por su fuerza y su valor, se mezclaron con los pobladores de Albión y dieron lugar a una nueva y espléndida raza, que se llamaron bretones en honor de Bruto. José de Arimatea los convirtió al Cristianismo, tras demostrar el poder de la nueva fe arrojando su bastón al suelo cerca de Glastonbury, donde floreció y se convirtió en un espino blanco.

Después de esta conversión, los nobles descendientes de los troyanos se dedicaron a las caballerescas virtudes del valor, la caridad y el auxilio a los necesitados, en especial vírgenes raptadas por dragones.

Albión es un país particularmente bello, cubierto en su mayor parte de bosques brumosos, habitados por hadas, goblins, pixies y seres similares. En las colinas, dominando los pueblos y aldeas, se alzan los castillos de los caballeros, y desde estas alturas la clase dominante protege a los campesinos y artesanos que trabajan diligentemente en las tierras bajas.

El país es rico en hierro, y sus herreros son muy hábiles. Construyen armas y armaduras para los caballeros, a menudo bajo la dirección de hechiceros, que les ayudan a hacer espadas con poderes mágicos.

También hay minas de oro, plata, cobre, estaño y piedras preciosas. Los gnomos y los kobolds ayudan a los mineros a encontrar las vetas más productivas.

Albión es famosa por la belleza y pureza de sus mujeres, aunque los caballeros tienen que proteger con frecuencia su virtud contra los asaltos de malhechores.

Los reinos vecinos envidian las riquezas de Albión y la atacan con frecuencia. Este estado de guerra casi continua ha tenido un lamentable efecto en su política. Los caballeros disputan a menudo acerca de la jefatura militar, pero la poderosa familia Pendragón, de la región occidental, ha sucedido a los descendientes de Bruto y mantiene el orden mediante una combinación de fuerza, magia y astucia.

Amor, diosas del

Casi todas las razas tienen una diosa concreta que supervisa los ritos del amor y la fertilidad, y todas ellas parecen compartir el mismo carácter caprichoso. La más característica es Venus (Afrodita), diosa del amor de los hombres y de los inmortales en la época del Olimpo.

Venus tuvo un comienzo poco prometedor, ya que fue creada cuando Crono castró a su padre y las gotas de sangre cayeron al mar, donde se transformaron en espuma blanca y de ésta nació Venus.

Desde el momento en que atravesó las puertas del Olimpo, empezó a causar problemas. Los dioses no encontraban palabras para describir la perfección de su rostro y su cuerpo, mientras que las diosas sentían celos de una belleza que ensombrecía la suya propia. Venus es la esencia de la belleza seductora femenina, y conquistó a los dioses con su gracia y encanto, además de su deliciosa y turbadora presencia. Por si no bastara con todo esto, llevaba puesto un cinturón que irradiaba poder seductor. La prenda, exquisitamente confeccionada y bordada, promete el amor y su consumación.

Todos los dioses la deseaban, mientras las diosas la miraban con malos ojos. Empezó a acarrear disgustos a la humanidad cuando Eris, diosa de la discordia, arrojó en una boda olímpica una manzana con las palabras «Para la más bella». Venus, Hera y Atenea reclamaron el premio, y Zeus zanjó la discusión decretando que un mortal juzgara la belleza de las diosas. El juez elegido fue Paris, hijo del rey Príamo de Troya, que inevitablemente eligió a Venus. Hera y Atenea se desquitaron devastando Troya y haciendo que Paris pereciera en el combate.

Los inmortales siempre se mostraron muy propensos a los amores apasionados, pero nunca habían conocido nada parecido al deseo que Venus despertaba en ellos. Pronto se encontró en una posición suprema como diosa y creadora del amor, aunque su naturaleza tiene muchas caras. Era dulce y generosa con los dioses y mortales que la respetaban, pero feroz con los que la desairaban. Cuando las muchachas de Pafos negaron su divinidad, ella las despojó de su modestia y las convirtió en prostitutas.

Se casó con Hefesto, el metalúrgico cojo, pero pronto le abandonó para echarse en los brazos del hermoso Adonis. Utilizó sin escrúpulos su belleza para seducir a dioses y mortales, o para lanzarlos a empresas amorosas sin esperanzas. Ni siquiera Zeus pudo resistir sus encantos, y ella le atormentó metiéndole en una serie de aventuras con mujeres mortales.

Venus personifica la belleza mágica de las mujeres, el confort de sus brazos y la rica recompensa de sus cuerpos, junto con las sutilezas y complejidades de sus mentes. Los hombres siguen siendo víctimas de sus caprichos y de los tormentos de amor que ella les inflige.

Aries

Esta poderosa criatura pasta en las praderas celestiales. Cuando los creadores del Cosmos le sacaron por primera vez a pastar, se parecía a los carneros de la antigua Arcadia. Era de color blanco, pardo y negro, con lana larga y rizada que más bien parecía pelo, patas largas y ágiles y cuernos más parecidos a los de una cabra que a los de un carnero. Pero los seres eternos que habitan las diversas casas del Zodíaco están sometidos a constantes cambios —aunque son siempre los mismos— y en la actualidad Aries se parece más a un carnero merino, de la raza que se cría en Australia.

Aries es el jefe del rebaño que en otro tiempo perteneció al gran dios Marte, que fue granjero antes de abrazar la profesión de las armas; la constelación de Aries está cerca del planeta Marte.

Aries es un auténtico carnero: belicoso, lujurioso y fértil en creaciones. Se muestra bastante apacible si no se le disputa la posesión de sus ovejas, pero carga enfurecido contra cualquier rival. Naturalmente, infunde estas cualidades en los humanos que nacen entre marzo y abril, bajo el signo del Carnero.

Arturo, rey de Inglaterra

Rey de Inglaterra cuya historia demuestra que hasta los reyes más nobles pueden caer víctimas de sus bajas emociones.

Era hijo de una extraña relación entre el rey Uther Pendragón y la duquesa Igraine de Cornualles. Uther se enamoró tan violentamente de Igraine, que persuadió al mago Merlín de que le diera la apariencia del duque, para así poder entrar en el castillo de Tintagel y en la cama de la duquesa.

Los hombres de Uther mataron al Duque antes de que naciera el hijo de Igraine, pero Merlín predijo un triste destino para el niño. Pronosticó que sus enemigos le matarían y con él terminaría el reinado de los Pendragón.



Para evitar este destino, Igraine entregó su hijo recién nacido a Merlín. El mago le puso bajo el cuidado del noble caballero Sir Ector, que le hizo bautizar como Arturo y le crió junto con su propio hijo.

Sir Ector le enseñó a Arturo todas las artes y virtudes de la caballería, y el muchacho creció hasta convertirse en un joven de pelo claro, experto en armas, pero cortés y amable con sus vasallos y soldados. Inglaterra estaba en su habitual estado de guerra perpetua, y el rey Uther, ya viejo y achacoso, tuvo que combatir contra una alianza de reyes del norte. Los derrotó en la batalla de San Albans, pero el esfuerzo fue demasiado duro para él; estando Uther moribundo, Merlín le instó a que declarase a Arturo sucesor suyo.

Las últimas palabras del rey Uther fueron: «Le doy a Arturo la bendición de Dios y la mía, y le pido que ruegue por mi alma y que reclame la corona.»

Los caballeros de Uther nunca habían oído hablar de Arturo y se negaron a aceptar como rey a un muchacho desconocido, sobre todo teniendo en cuenta que muchos de ellos también aspiraban a la corona. Merlín les burló haciendo aparecer una espada clavada en un yunque. En la hoja estaba escrito en letras de oro: «El que logre sacar esta espada será, por derecho, rey de Inglaterra.»

Todos los caballeros se adelantaron jactanciosos, dispuestos a arrancar la espada del yunque, y estallaron en risotadas cuando un delgado muchacho se acercó también a intentarlo. Cuando Arturo extrajo la espada sin esfuerzo, protestaron indignados, murmurando que debía ser hijo de las hadas y que una ola dorada lo había dejado en la playa. Cuando Arturo reclamó la corona y les invitó a una gran fiesta de coronación, replicaron que le darían como regalo «espadas afiladas, entre el cuello y los hombros».

Arturo respondió a este desafío reclutando a Sir Ector y a otros caballeros leales, con los que libró una serie de batallas contra los rebeldes, en las que demostró tal fuerza y destreza que éstos acabaron postrándose ante él.

En una de las batallas se le rompió la espada que había sacado del yunque, pero Merlín le condujo a un lago solitario, de cuyas aguas surgió una mano que sostenía otra espada. Apareció la Dama del Lago y le dijo a Arturo que aquella espada, llamada Excalibur, debía ser suya y que sus poderes mágicos le garantizarían la victoria siempre que luchara en defensa del reino o de la fe.

En poco tiempo, Arturo demostró ser el más grande guerrero y general de Europa. Los caballeros que al principio le miraban con recelo le aclamaban ya abiertamente por sus victorias y combatieron bajo su mando con una fuerza y un valor invencibles: primero en Inglaterra, rechazando a las hordas invasoras de escoceses e irlandeses, y luego en Europa, donde conquistaron la Galia.

La espléndida corte de Arturo en Camelot atrajo a todos los caballeros del reino, ansiosos de mostrar su valía en la batalla y en los torneos. Estos fieros jóvenes luchaban entre sí en los torneos, pero todos aceptaron las leyes de caballería impuestas por Arturo, jurando lealtad al rey, a la fe cristiana y a las reglas de la lucha limpia.

El viejo mago Merlín permaneció en todo momento junto al rey, actuando de consejero, pero Arturo, cuyo poder iba en aumento, no siempre escuchaba las advertencias del mago. Desoyó el consejo de no casarse con Ginebra, la mujer más hermosa de Inglaterra, que también era amada por Sir Lancelot, o Lanzarote, el más bravo caballero y mejor amigo de Arturo. Merlín le predijo que este triángulo conduciría inevitablemente al desastre, pero el deseo que Arturo sentía por Ginebra era tan grande, que se negó a renunciar en favor de su amigo y se casó con ella en una gran ceremonia.

Otra predicción de Merlín que sí que impresionó a Arturo fue la de que un hombre nacido el día 1 de mayo le acarrearía el desastre. El rey ordenó que todos los niños varones nacidos el 1 de mayo fueran llevados a Camelot, pero el barco en el que viajaban naufragó y sólo se salvó uno de ellos: Modred, sobrino de Arturo, al que las olas arrastraron a la playa, donde le recogió un hombre que cuidó de él hasta que pudo presentarse en la corte. Arturo recibió a Modred efusivamente, ignorando las advertencias de Merlín que le decía que era un traidor.

Bajo el reinado de Arturo parecía que el reino avanzaba hacia una nueva Edad de Oro, pero una sombra empañaba la felicidad del pueblo: la pérdida del Santo Grial, el cáliz en el que Cristo bebió en la Ultima Cena. José de Arimatea llevó el Grial a Inglaterra, pero había desaparecido desde hacía muchos años y no podía haber paz y prosperidad duraderas hasta que se encontrase de nuevo el Santo Grial.

Pero el Grial sólo podía ser visto por los que fueran puros de alma y espíritu, y Arturo dudaba de que él o alguno de sus caballeros pudieran presumir de tal perfección. Estaba reflexionando sobre este asunto cuando llegó a su corte un nuevo caballero, el príncipe Galahad, un joven de sorprendente fuerza, hermosura y gracia. Pero los demás caballeros observaron que no llevaba armas y que la funda de su espada estaba vacía.

Cuando Galahad estaba siendo presentado, un escudero trajo noticias de un milagro. En el río que pasaba junto a Camelot había aparecido flotando una piedra, y en la piedra estaba clavada una espada con la empuñadura enjoyada. Escritas en ella, se leían las palabras: «Ningún hombre me sacará de aquí excepto aquél de cuyo costado debo colgar, que será el mejor caballero del mundo.»

Una vez más, los caballeros de Inglaterra acudieron a competir por una espada mágica, y fue Galahad el único que consiguió sacar la espada de la roca. En el momento de introducirla en su funda, los demás caballeros decidieron que aquello era una señal y que debían emprender la búsqueda del Santo Grial.

Ciento cincuenta caballeros se comprometieron en la empresa, y partieron de Camelot en una gran cabalgata, con sus lanzas y armaduras resplandecientes y sus colores ondeando en las banderas. Muchos murieron durante la búsqueda, mientras que otros desistieron y regresaron a Camelot. Sir Lanzarote volvió abrumado por el dolor, porque había estado a punto de ver el Santo Grial, cuando éste se ocultó de su vista. Su caballeresca perfección estaba empañada por el secreto deseo que sentía por la reina Ginebra.

De todos los caballeros, sólo Galahad, Bors y Perceval (o Parsifal) continuaron la búsqueda. Después de muchas aventuras, encontraron por fin a José de Arimatea, que les enseñó el Santo Grial. Galahad quedó tan henchido de gozo que pidió ser llevado a los cielos, y una cohorte de ángeles arrebató al impecable caballero. Perceval, llorando la suerte de Galahad, se hizo ermitaño. Y Bors regresó a Camelot con la noticia de que la búsqueda había terminado. Parecía que ya podía comenzar la Edad de Oro, pero aún debían cumplirse las siniestras predicciones de Merlín.

Modred, el caballero nacido el 1 de mayo, ambicionaba la corona de Arturo y conspiró para destruir la fe y la camaradería entre los caballeros y el rey. Difundió rumores acerca de las relaciones entre Lanzarote y Ginebra, y convenció a doce caballeros de que debían matar a Lanzarote para proteger el honor de la reina. La muerte de Lanzarote, el principal amigo y partidario de Arturo, rompería la hermandad de Camelot y ayudaría a Modred en su ascensión al trono.

Pero Lanzarote venció y mató a los doce caballeros en un feroz combate, y Modred habría fracasado si el propio Arturo no hubiera dado muestras de debilidad. Estaba celoso de Lanzarote y creyó en las murmuraciones. Furioso ante la supuesta infidelidad de la reina, ordenó a dos caballeros, Gaharis y Gareth, que la quemaran en la hoguera.

Ginebra caminó hacia la muerte ante la llorosa mirada del pueblo de Camelot, pero en cuanto las llamas se acercaron a sus ropas, Lanzarote se lanzó al rescate. Se abrió camino entre los guardias, mató a Gareth y Gaharis y escapó a galope con Ginebra, hacia su castillo de la Guardia Alegre.

Sangrientas batallas entre los partidarios de Arturo y los de Lanzarote sacudieron el reino. Antiguos compañeros de



fiestas en Camelot volvieron sus espadas uno contra otro. La matanza continuó hasta que el Papa ordenó a Arturo que hiciera las paces, y el rey habría accedido si Sir Gawain, hermano de Gareth y Gaharis, no hubiera mantenido vivos sus celos, instándole a no dejar con vida a Lanzarote.

Lanzarote abandonó a Ginebra y huyó a Bretaña, pero Arturo le persiguió con una gran tropa de guerreros. Su ausencia dio a Modred la oportunidad de ocupar el trono. Hizo correr la noticia de que Arturo había muerto en combate, y solicitó la mano de Ginebra.

Cuando Arturo se enteró, volvió a toda prisa a Inglaterra y entabló dos grandes batallas con las fuerzas de Modred. En la segunda, Arturo y Modred establecieron una tregua para parlamentar, y se reunieron en terreno neutral para discutir las condiciones de paz.

Modred estaba dispuesto a conformarse con los ducados de Kent y de Cornualles, con la condición de ser el sucesor a la muerte de Arturo. El rey accedió y parecía que se iba a firmar la paz, cuando una serpiente se deslizó entre la hierba y mordió el pie de uno de los caballeros situados detrás de Arturo. El caballero sacó la espada para matarla, y ambos ejércitos interpretaron esto como una señal para reanudar la batalla.

La lucha fue tan feroz que por la tarde sólo quedaban en pie Modred, por un lado, y Arturo, Lucan y Bedivere, por el otro. Arturo atacó a Modred con su lanza, pero en plena carga recibió una herida mortal.

Al sentirse morir, ordenó a Bedivere que arrojara la espada Excalibur a un lago cercano. Cuando la espada caía al agua, una mano surgió del lago, recogió a Excalibur, la blandió tres veces y desapareció en las aguas.

A continuación, Bedivere llevó al moribundo rey hasta la orilla, donde le esperaba un bote con crespones negros, ocupado por tres sombrías mujeres, que subieron a Arturo a bordo y se lo llevaron a la isla de Avalón, donde reposa hasta que el pueblo británico vuelva a tener necesidad de él.

Ases

Creadores del Cosmos y primeros dioses de la Europa nórdica. En un principio no había nada más que un gran desierto de hielo y nieve, que se extendía desde la Tierra de las Nubes, al norte, hasta la Tierra del Fuego, al sur. Las chispas de la Tierra del Fuego fundieron algo del hielo, y de las gotas formadas nació Ymir, padre de los gigantes.

Mientras Ymir dormía, de su axila nacieron más gigantes. Se alimentaba de la leche de la vaca Audumla, que apareció también al fundirse el hielo. Mientras Ymir bebía la leche de sus ubres, la vaca lamía el hielo, hasta que descubrió a un ser llamado Buri. Este tenía un hijo, Bor, que casó con la hija de Ymir, Bestla, y de su matrimonio nacieron los dioses Odín, Vili y Ve.

Estos Ases lucharon contra Ymir y sus gigantescos hijos, matándolos a todos menos a Bergelmir y su esposa, que escaparon navegando en el mar de sangre provocado por la batalla y se convirtieron en padres de una nueva raza de gigantes.

A continuación, los tres Ases crearon el Cosmos a partir del cuerpo de Ymir: de su carne hicieron la tierra y de su sangre el mar; transformaron sus cabellos en árboles y sus huesos en montañas. Y cuando hubieron terminado el trabajo colocaron su cráneo sobre cuatro pilares, para que su bóveda interior formara el cielo.

Seguían cayendo sobre la tierra chispas de la Tierra del Fuego, y los tres Ases cogieron algunas y las colocaron dentro del cráneo de Ymir. Con una de ellas hicieron el sol, con otra la luna, y las demás las transformaron en estrellas y planetas. Una vez colocadas, se mantuvieron en su posición, obedeciendo las reglas establecidas por los Ases.

Cuando el Cosmos estuvo listo para ser habitado, aparecieron otros Ases que se unieron a las tareas de creación y administración. Dos de ellos, Hoenir y Lothur, iban paseando con Odín por la tierra cuando vieron dos árboles muertos y los transformaron en el primer hombre y la primera mujer.



Asgard

El cielo de los dioses nórdicos de los escandinavos y teutones. Cuando los dioses Odín, Vili y Ve hubieron creado la Tierra, a la que llamaron Midgard, o Morada Intermedia, porque está a mitad de camino entre el cielo y el infierno, se dedicaron a la construcción de Asgard. Pronto se les unieron otros dioses, o Ases, y llamaron a su morada Asgard, o Residencia de los Ases.



Recién construida, Asgard tenía una cierta semejanza con la Tierra. Las moradas de los dioses sirvieron de modelo para los grandes salones de los vikingos y otros moradores de Midgard. Un gran fuego arde en el centro de la sala, ennegreciendo las maderas y saliendo a través del techo de paja. Los principales dioses se sientan alrededor del fuego, bebiendo hidromiel y discutiendo sus planes para la humanidad, mientras que los dioses menores se sientan más alejados del fuego y comen de las sobras, como los sirvientes de los señores de la Tierra.

Cuando los Ases desean visitar la Tierra, bajan por el Arco Iris, al que llaman Bifrost, y que es el puente que construyeron para conectar Asgard y Midgard.

Baco

Conocido originalmente como Dioniso, es el dios que le dio a la humanidad un regalo de doble filo: el vino y sus celebraciones. Es uno de los muchos hijos que tuvo el dios Zeus con mujeres mortales, y de niño se vio en grave peligro de muerte a causa de los celos de Hera, la esposa de Zeus.

Zeus le protegió encomendándole al cuidado de las ninfas del monte Nisa, donde creció sin preocupaciones. Las ninfas le trataban como a un hermano, las musas le enseñaron a cantar y bailar, y el viejo Sileno le enseñó a apreciar la vida alegre. Las ninfas le coronaron con mirto y laurel, y se pasaba la vida jugueteando con ellas en las laderas del monte Nisa.

Siendo joven experimentó con las uvas que crecían en la falda del monte, e inventó una bebida desconocida para hombres y dioses. Se aficionó tanto a ella que las ninfas pensaron que se había vuelto loco, y cuando sufrió la primera resaca de la historia acudió a un oráculo en busca de curación. El oráculo le dijo que sus sufrimientos eran un castigo por haber disfrutado un placer desconocido incluso para los dioses, pero él replicó

que el placer había valido la pena. En el camino de vuelta capturó un asno salvaje, que se convirtió en su montura y eterno compañero.

Con enorme entusiasmo, se dedicó a extender el conocimiento del vino entre los mortales, a menudo con resultados desastrosos. Cuando le enseñó al rey Icario cómo fabricar vino, el rey dio un poco a sus pastores, y éstos se emborracharon tanto que creyeron que el rey les había dado un veneno y lo mataron.

Dioniso estaba decidido a que la humanidad aceptara su regalo, aunque tuviera que obligarla. Empleó diversos poderes mágicos para derrotar a sus adversarios, entre ellos unos piratas que le capturaron y le ataron al mástil de su barco. Baco transformó el mar en vino, el mástil en una vid y a sí mismo en un león, asustando tanto a los piratas, que éstos saltaron por la borda y se convirtieron en delfines.

Su misión tuvo efectos deplorables sobre su carácter. El joven que había descubierto las delicias del vino se fue transformando en un borrachín violento y deslenguado, acompañado en todo momento por un cortejo de centauros, sátiros, ninfas y bacantes, que brincaban a su alrededor mientras él iba montado en su asno. Los bacantes eran un tropel de hombres y mujeres borrachos e inmorales, que obligaban a jóvenes y vírgenes inocentes a probar el vino y unirse a sus frenéticas bacanales.

Dioniso, o Baco, aún sigue vagando por el mundo con su séquito de ebrios seguidores, que cantan, vomitan, brincan e hipan de una población a otra, sosteniendo el obeso cuerpo de Baco, que agita su copa y canturrea alguna antigua canción de borrachos. Las disputas y argumentos acerca del regalo de Baco son interminables, pero ni siquiera las leyes más estrictas han logrado impedir que los bacantes sigan celebrando sus ruidosos festivales, incitando a jóvenes y vírgenes para que les sigan. Las personas sabias han aprendido que el regalo de Baco puede proporcionarles una gran satisfacción, pero rara vez se dejan arrastrar a las borracheras.



Bumba

Creador de todos los animales, incluido el hombre, que habitan en la región del Congo. Sólo los hechiceros de algunas tribus han visto a Bumba y dan diferentes versiones de su apariencia, probablemente para desconcertar a los no iniciados. Parece que se asemeja a un jefe de alguna tribu del bosque, aunque de estatura muchísimo mayor, y lleva armas y adornos similares.

Bumba apareció por arte de magia al comienzo del mundo. Cuando vio que sobre la tierra no había nada más que plantas, decidió crear los animales del agua, de la tierra y del aire, para lo cual vomitó nueve criaturas que se convirtieron en los antepasados de los peces, las aves, los reptiles y los mamíferos.

Examinó estas criaturas, sintió que a todas ellas les faltaba algo especial, y vomitó otra más. Esta vez creó un animal de dos patas, dotado de poderes que les habían sido negados a todos los demás.

Estableció reglas estrictas de comportamiento para todas sus criaturas, pero una de ellas, la mujer Tsetse Bumba, se negó a obedecerlas. Bumba la desterró de la tierra al cielo y, aunque hubiera podido destruirla, le permitió existir porque Tsetse había creado el rayo para proporcionar fuego a la humanidad.

Bunyil

Antepasado creador de los aborígenes australianos. Se hizo cargo del Cosmos cuando éste era aún un caos informe, y utilizó sus artes mágicas para dividirlo en cielos y tierra. A continuación creó el sol, la luna y las estrellas, y los colocó en sus sitios, modeló la forma de la tierra y plantó en ella árboles y toda clase de vegetales, e infundió vida a todas las criaturas del agua, la tierra y el aire.

Pero aún no había creado nada semejante a él, contentándose con disfrutar de su obra hasta que empezó a sentirse solo. Entonces cogió un puñado de barro y lo modeló, dándole forma de hombre; para los cabellos usó hierba seca.

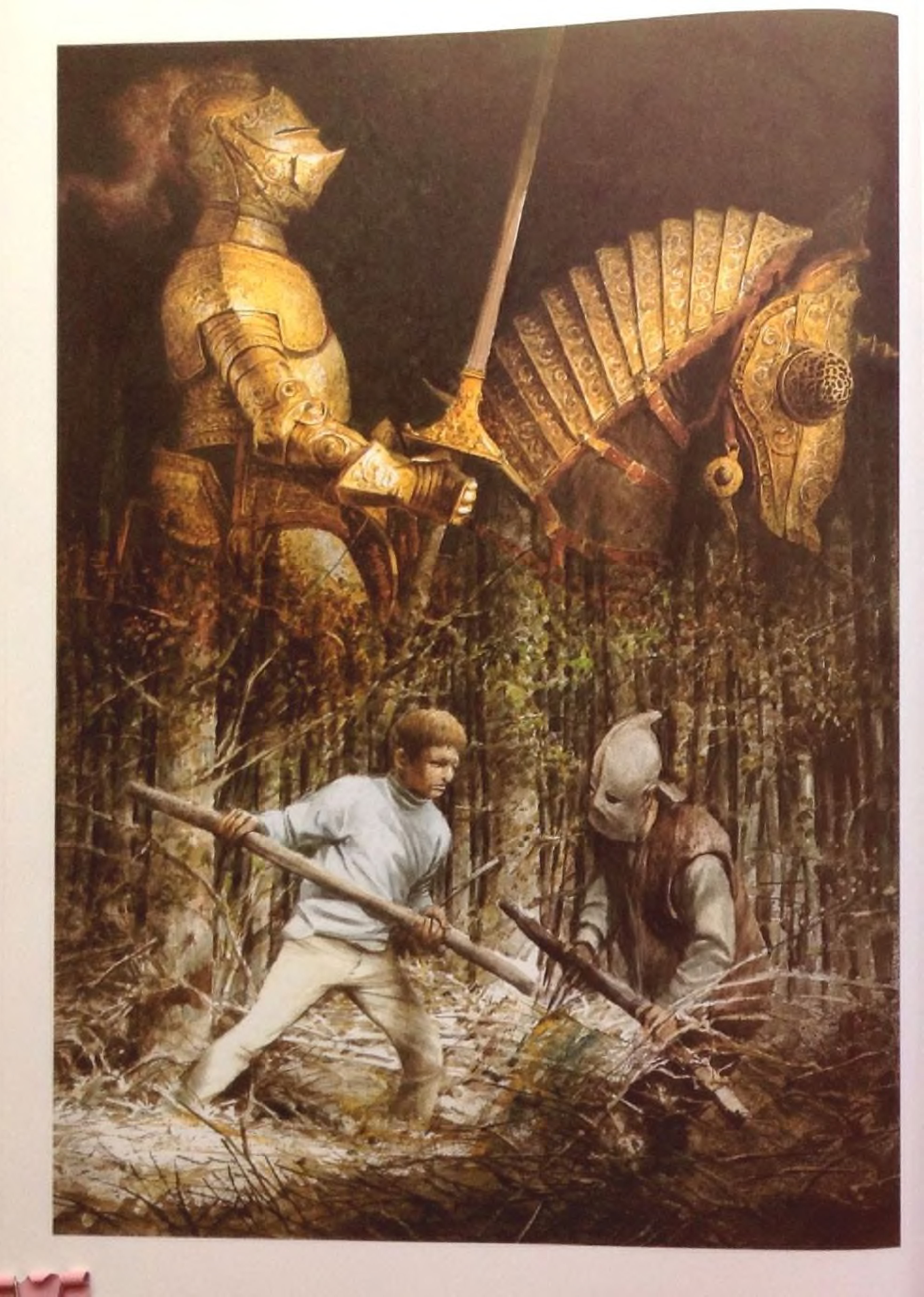
La nueva creación de Bunyil le gustó tanto que hizo otra y luego les infundió vida a ambas. Les enseñó a cantar y a bailar, para que pudieran unirse a él en las celebraciones, y dedicó muchos años a enseñarles su magia. Cuando ellos, a su vez, crearon la raza de los aborígenes, pudieron enseñarles a éstos toda la sabiduría de Bunyil.

Caballeros andantes

Modelos humanos de las virtudes divinas de la fe, el valor, la galantería, la compasión y la ayuda a los débiles y oprimidos.

Hay quien cree que los caballeros eran sólo hombres brutales y malolientes, vestidos con armaduras oxidadas; seres supersticiosos y codiciosos que vivían a costa del trabajo de los campesinos y se dedicaban a guerras de conquista con la excusa de que obedecían a sus reyes.

La realidad era muy diferente. Las órdenes y rituales de la caballería eran muy claras, y la gran hermandad nunca habría aceptado a miembros tan inadecuados. Un hombre no podía llegar a ser caballero a menos que fuera un joven de sangre noble, y antes tenía que entrar al servicio de un caballero establecido, que



muy bien podía no aceptarlo, pues para ser escudero de un caballero había que combinar la belleza juvenil con una gran hombría. Tenía que entretener al caballero cantando baladas con el laúd, actuar de mensajero entre el caballero y las damas, servirle las comidas y, en general, hacer de criado, confidente y discípulo, siempre dispuesto a colmar de halagos a su señor por cualquier hazaña de éste.

A veces este aprendizaje se interrumpía bruscamente, cuando un caballero era capturado en combate. En estos casos lo adecuado era que el escudero se ofreciera como rehén, permaneciendo en cautiverio mientras el caballero trataba de reunir el rescate.

Si todo iba bien, llegaba el momento en que el escudero ganaba sus espuelas. Los armeros le ayudaban a ponerse su primera armadura y le preparaban su lanza, espada y puñal, mientras los expertos heráldicos diseñaban un motivo apropiado para su escudo. Si el escudero podía pagarlos, compraba algunos amuletos mágicos para protegerse del mal.

El joven caballero practicaba con entusiasmo en la palestra, con el fin de habituarse a sus armas y armadura, hasta que llegaba el momento de su primer torneo. Las damas del público le valoraban cuidadosamente cuando ocupaba su puesto en el campo de la lid y reían burlonas si su oponente le desmontaba con gran estruendo de armaduras.

Después de las primeras pruebas de habilidad y valor, el caballero partía en busca de nobles empresas. Si tenía suerte, podía encontrar una guerra contra los paganos, pero si no era así, tenía que seguir cabalgando. Para entonces, lo más probable era que se hubiera enamorado de alguna recatada virgen que le entregaría un guante o un pañuelo para llevar en el casco. Algunos caballeros de más edad llevaban medias de mujer colgando de sus yelmos, pero un caballero joven era tan puro de corazón, que tal imagen le haría sonrojar.

En su primer viaje, el caballero no tenía necesidad de escudero ni de otros servidores. Su armadura relucía sin necesidad de sacarla brillo, y la luz de la gloria inminente le mantenía sin alimento ni bebida. Mientras su caballo atravesaba los senderos de los bosques, el caballero buscaba ansiosamente un enemigo digno de él.

Siempre que llegaba a un pueblo pedía noticias de dragones o nobles malvados, a poder ser que hubieran raptado a alguna doncella. Tampoco ponía reparos a luchar con hechiceros, bestias mágicas o incluso gigantes que devorasen niños y viudas. No obstante, era preferible volver a casa con la cabeza de un dragón colgada de la silla y una damisela rescatada cabalgando en la grupa.

Cualquier hazaña de este tipo le valía las espuelas doradas de la caballería, tras lo cual podía pasar el tiempo disfrutando de la caza, la cetrería, la lucha en los torneos, los festines y la defensa de su rey contra sus enemigos.

Lamentablemente, la pureza de corazón del joven caballero le acarreaba muchos momentos incómodos. Todo caballero tenía que tener una dama y tratarla estrictamente según las reglas. Enviaba trovadores a tocarle serenatas, le ofrecía los guantes de los rivales muertos en el torneo, y suspiraba bajo las ventanas de su castillo en las noches de luna. Pero siempre llegaba el momento en que la dama exigía atenciones más ardientes. Los caballeros apenas si se atrevían a beber vino por temor de que contuviera algún filtro de amor, y se veían obligados a matar a cualquier amigo al que la impaciente dama mirara con buenos ojos.

Aún era peor cuando la esposa de algún noble importante, o incluso la propia reina, empezaba a languidecer por las atenciones de un joven caballero. El único remedio era otro viaje en busca de aventuras, con la excusa de que se consideraba indigno del amor de las mujeres y debía dedicarse a la búsqueda de honor. Siempre era un alivio cuando el rey convocaba a sus caballeros para una matanza de paganos y podían disfrutar de la acción sin damas que les distrajeran.

Sin embargo, llegaba el momento en que al caballero le crujían las articulaciones tanto como la armadura y se quedaba calvo de tanto llevar el yelmo. Ya no había necesidad de resistir las carantoñas de las mujeres, y podía retirarse a calentarse al fuego con una jarra de vino con especias. Intercambiaba historias de dragones con otros caballeros entrados en años y mostraba las cicatrices adquiridas en combate con los enemigos de su rey. Todos coincidían en que los caballeros y escuderos modernos se comportaban de manera vergonzosa. Cuando una dama dejaba caer una escala de seda para que el caballero pudiera trepar hasta su alcoba, éste, efectivamente, subía. Los tiempos de la caballería tocaron a su fin cuando los caballeros empezaron a prestar más atención a las mujeres que a las doncellas en apuros.

Cáncer

El gran cangrejo que rige la cuarta casa del Zodíaco. Es un superviviente de la época en que Hércules llevaba a cabo sus Doce Trabajos.

El segundo de ellos fue matar a la monstruosa Hidra de nueve cabezas que vivía en los pantanos de Lerna. Cáncer era uno de los centinelas de la Hidra, y cuando Hércules se acercó le mordió en el pie.

Hércules aplastó inmediatamente al crustáceo, pero la diosa Hera le rescató. Hércules era uno de los muchos hijos ilegítimos de su esposo, Zeus, y Hera siempre estaba dispuesta a perjudicar a estos productos de las aventuras de su esposo. Por ello, colocó a Cáncer en los cielos, donde el cangrejo sobrevive para siempre, como símbolo de la Gran Madre.

Cáncer, como todos los cangrejos, es de carácter algo retraído. Le gusta pasar inadvertido, pero una vez que ha tomado una decisión utiliza sus pinzas para apoderarse del objeto de su deseo. Recibe con los brazos abiertos a aquellos en quienes confía, pero enseguida se escabulle de las compañías no deseadas. Neurótico, sensible y egoísta, puede ser un mal enemigo; pero es maternal y se preocupa de sus seres amados.

Los humanos nacidos cuando la Tierra entra en la cuarta casa del Zodíaco pueden manifestar características semejantes.

Caos

Todas las razas y tribus reconocen la existencia de un período de caos, en el que los espíritus místicos de la creación vagaban por un Cosmos aún sin forma, orden ni leyes naturales. En algunos lugares, el Caos era una total oscuridad, porque los espíritus de la creación aún no habían abierto agujeros en el velo de la noche. En otros, era una desolación azotada por los vientos, donde los espíritus de todas las criaturas destinadas a habitar la tierra se encontraban aún atrapados dentro de las rocas. En el océano Pacífico, el Caos era un mar tenebroso, que oscilaba eternamente de un horizonte a otro, y totalmente silencioso excepto por las llamadas de un ave solitaria, portadora de los mensajes de la creación.

En muchos lugares, el Caos fue escenario de titánicas batallas entre los dioses de la creación y los espíritus malignos que rigen los elementos. Los dioses tuvieron que emplear todos sus poderes mágicos para dominar los vientos, contener al océano furioso, ordenar los cuerpos celestes en los cielos y establecer la forma actual de la Tierra. Aunque estaban impacientes por terminar su tarea, no pudieron crear al hombre hasta que hubieron vencido a todas las fuerzas que podrían destruirle. Muchos de los espíritus malignos aún son capaces de romper sus cadenas y tratan de continuar la batalla con sus terribles armas: huracanes, terremotos, olas gigantescas y erupciones volcánicas.

Capricornio

Manifestación estelar del gran dios Pan. Este hijo de Hermes fue uno de los pocos dioses que nació imperfecto, con el cuerpo y los brazos de un hombre, pero con las patas, cuernos y barba de una cabra.

Estas aparentes desventajas le resultaron muy útiles en su deporte favorito: perseguir y seducir a las ninfas; pero durante la guerra del Olimpo contra los Titanes, fue uno de los dioses que tuvieron que escapar cambiando de forma. Pan se arrojó al río Nilo y se transformó en pez de cintura para abajo y en cabra de cintura para arriba. Cuando hubo terminado la guerra cósmica, Zeus recompensó a Pan por su ingenio, transformándole en la constelación Capricornio (del latín *capris*, cabra, y *cornus*, cuerno).

Con sus patas de cabra, Pan trepó hasta la cumbre de los cielos, y su carácter no ha cambiado desde que retozaba en los bosques de Arcadia. Puede ser un amigo leal y es ingenioso, laborioso y creativo, gracias a lo cual pudo inventar y tocar las siringas o flautas de Pan, pero cuando tiene un mal momento es malicioso, furtivo y egoísta. No es de extrañar que los seres humanos nacidos en la décima casa del Zodíaco, cuando Capricornio está en el ascendente, muestren en su personalidad algunos rasgos de Pan.



Chamán

Poderoso hechicero de las razas que habitan en las regiones nórdicas del globo. Un verdadero chamán nace, no se hace, y hereda sus poderes mágicos estando aún en el seno de su madre. El signo más seguro de un chamán es cuando un niño nace con todos los dientes y hablando la lengua de sus padres. Naturalmente, estos poderosos chamanes son escasos. Es más corriente que un chamán pase largo tiempo como aprendiz de otros que adquirieron sus poderes de la larga línea que se remonta al origen de los tiempos.

Durante sus primeros años de aprendizaje, el aspirante va reuniendo las hierbas, semillas y otros artículos necesarios para la hechicería, aprende cantos rituales, los primeros pasos de la Danza del Sol y ceremonias similares. Cuando crece un poco más, se le permite ayudar en la talla y pintura de postes totémicos.

Su verdadero aprendizaje comienza en la pubertad, cuando sus maestros le equipan con los amuletos necesarios y le envían a un viaje solitario que puede durar muchos años. Pronto encuentra compañía entre las aves, los animales de la llanura y el bosque, y los peces de los ríos. Tarda algún tiempo en aprender su lenguaje, pero pronto puede hablar con ellos y enterarse de sus secretos.

También aprende las interioridades de las rocas, árboles, lagos, montañas y otras formaciones naturales. Sus espíritus le hablan y le revelan conocimientos eternos. Los rayos del sol y las voces del viento conversan también con él.

El viaje solitario del chamán y los conocimientos que obtiene varían mucho de una parte del mundo a otra. Un chamán de Groenlandia o de Siberia aprenderá cosas diferentes de las que aprende un chamán de Canadá o Finlandia, aunque los principios básicos de la hechicería son en gran parte los mismos.

Cuando el aprendiz regresa a su tribu, aún le quedan muchas cosas que aprender de sus mayores. Estos le enseñan los secretos del corazón humano, más dulces que los brotes de primavera y más terribles que las ventiscas de invierno.

Con el tiempo, cuando los años han teñido su pelo de blanco y arrugado su cara como la corteza de un pino, el chamán alcanza su plenitud. Es capaz de provocar la lluvia cuando es necesaria, y de hacer que germinen las semillas. Sin sus cantos mágicos, los frutos no madurarían, los animales que dan vestido y alimento a la tribu no criarían bien, y no habría peces en los ríos.

Sus conocimientos de hechicería le confieren el poder de aparecer y desaparecer, de volar por el aire para consultar a los espíritus, y de otorgar ciertos poderes a las armas de los guerreros y cazadores. Puede mirar en las llamas y el humo de sus fuegos sagrados, y avisar a su pueblo de las catástrofes que se avecinan.

El chamán sabe que hay un momento para cada cosa, y que los seres humanos sólo pueden ser felices si viven en armonía con los grandes ritmos del Cosmos.

Cielos, Los

Las alturas están ocupadas por muchos cielos, cada uno perteneciente a una raza o religión diferente, de modo que es muy difícil saber dónde termina uno y empieza otro. En 1796 el monje Alejandro de Belgrado preparó un mapa de los cielos, pero tenía muchas zonas nebulosas.

Los dioses de cada religión construyeron un cielo después de crear el Cosmos a partir del Caos, pero los cambios en las creencias religiosas han forzado a la división de los cielos en pisos. A veces, los ocupantes de lo que podríamos llamar «la planta baja» de los cielos son vecinos muy molestos. El cielo cristiano sobre Grecia e Italia no puede librarse de las perturbaciones provocadas por los fanfarrones dioses del Olimpo.

Afortunadamente, el Cosmos es infinito; de lo contrario no habría sitio suficiente para todos los cielos que hay encima de Asia y el Oriente Medio. En estas zonas se han sucedido numerosas religiones, pero aún hay espacio para que Isis y Osiris se muevan sobre los cielos de Egipto, para que los dioses de Elam gobiernen Irán e Irak, y la Señora de Byblos reine sobre Siria y Líbano. Existen eternamente entre los cielos de religiones aún más antiguas, situados por debajo, y el cielo del Islam por encima.

Las ocupaciones de los habitantes celestiales varían de un cielo a otro, y existen grandes diferencias en su política y ética. Los hombres del paraíso islámico disfrutan interminablemente de compañía femenina, mientras que los del Valhalla se pasan el tiempo bebiendo y festejando.

Los paisajes de los cielos tienen gran semejanza con las regiones más atractivas de la tierra que hay bajo ellos. Tal vez el más hermoso sea el cielo japonés, al que se llega por el puente de Amo-No-Hashidate. Es exactamente similar a las islas del Japón antes de que se estropearan con la contaminación industrial.

Cu Chulainn

Héroe popular irlandés, modelo de todo lo ardiente, galante y místico en el carácter de Irlanda.

De niño se le llamó Setanta, y era hijo adoptivo de cuatro sabios que le enseñaron ciencia, artes marciales, magia y poesía. Demostró por primera vez su temple cuando le dieron a elegir entre una larga vida y la fama, y escogió la fama. Se le predijo que la obtendría en un terrible combate, y que su primera y su última hazaña consistirían en matar a un perro.

Los cuatro sabios impusieron además algunas leyes místicas a Setanta. Entre otras cosas, no debía pasar nunca por una cocina sin probar lo que allí se cocinaba, pero jamás debía comer carne de perro.

La primera profecía se cumplió cuando Setanta sólo tenía siete años. El perro de Cullan el Herrero le atacó mientras él jugaba a la pelota. Setanta le metió la pelota entre los dientes y luego le aplastó la cabeza de un golpe. Cullan se quejó de la muerte de su perro, pero Setanta replicó: «Prometo servir como perro guardián del Ulster durante el resto de mi vida.» Por esta promesa se le llamó Cu Chulainn, que significa «Perro de Cullan».

Después de esta primera hazaña, tuvo que afrontar otros muchos peligros, pero sobrevivió a todos ellos gracias a su valor, habilidad y poderes mágicos. A base de valor y astucia se fue haciendo con todo su equipo guerrero, y era capaz de nadar como un pez, correr como un corzo, y saltar tan alto como un pájaro. En situaciones relajadas era un excelente compañero, de suaves modales y famoso por su habilidad para componer poemas para cualquier ocasión; pero en el campo de batalla era un enemigo terrible.

La fama prometida por los sabios le llegó cuando fue desafiado por los guerreros gigantes Thrataura, Trita y Apta. Sus amigos le suplicaron que no se enfrentase a ellos, pero él se sentía desbordar de ardor guerrero y ansias de fama. Galopó al encuentro de los gigantes en un carro tirado por sus caballos, Negro de Sainglu y Gris de Macha, que habían nacido el mismo día que él.

Presentaba un aspecto esplendido y terrible camino de la batalla, adornado con relucientes joyas y con su largo cabello, teñido de muchos colores, ondeando a la espalda. Al acercarse a sus retadores cantaba su canto de guerra en una voz más alta que el ruido de los cascos, y sus ojos despedían llamas.

Los gigantes no fueron enemigos para él, pues les cortó las cabezas y las colgó de su carro. En el camino de regreso capturó un ciervo para que corriera tras él, y una bandada de cisnes para que volaran, anunciando su llegada.

Los cortesanos temían que pudiera atacarlos en su frenesí guerrero, pero la reina del Ulster ideó un modo de calmarle: le recibió acompañada de sus damas, todas desnudas. Cu Chulainn cerró educadamente los ojos, y los soldados le agarraron y le metieron en agua helada.

Sus deseos de fama y su afición al combate le metieron en muchas aventuras, tanto honrosas como deshonrosas. Sufrió graves heridas, pero nunca se acobardó ante sus enemigos, aunque algunos de éstos le humillaron en ocasiones, como cuando asaltó el Otro Mundo con la ayuda del hechicero Cu Roi, pero luego se negó a compartir con él el botín: Cu Roi enterró a Cu Chulainn hasta las axilas y le afeitó todo el pelo.



La Reina Medb, el principal enemigo del Ulster, lanzó un terrible maleficio que paralizó a todos los guerreros del país excepto a Cu Chulainn. Este tuvo que luchar solo contra las fuerzas de la reina, que convocó hechiceros para acabar con él.

Los hechiceros se enteraron de las reglas que Cu Chulainn no debía infringir, y cuando se dirigía a la batalla encontró tres brujas asando un perro junto al camino. Tuvo que detenerse y comer algo, pero el probar la carne de perro le despojó de sus poderes mágicos.

De este modo, sus enemigos pudieron herirle mortalmente en su última batalla. Escapó a duras penas y se puso a lavarse la herida en un lago, pero mientras lo estaba haciendo una nutria —a las que también se llama «perros de agua»— acudió a beber el agua mezclada con sangre. Cu Chulainn mató a la nutria y entonces se dio cuenta de que se había cumplido la profecía acerca de su última hazaña. Decidido a no mostrar ninguna debilidad ante sus enemigos, se ató a un pilar de piedra para no retroceder cuando acudieron a matarle.

Dédalo e Ícaro

Los primeros aviadores, que abrieron a la humanidad el camino de los cielos. Eran padre e hijo, e inicialmente vivían en Atenas, donde Dédalo gozaba de inmensa reputación como técnico e ingeniero. Su talento era muy solicitado en todo el mundo antiguo. Cuando Pasífae, esposa del rey Minos de Creta, se enamoró de un toro, fue Dédalo quien diseñó el laberinto donde la reina ocultó al fruto de la relación, el terrible Minotauro.

Pero Dédalo se sentía tan orgulloso de su ingenio que no soportaba el éxito de ningún otro inventor. Cuando su sobrino Talo inventó la sierra y el compás, sintió tantos celos que le empujó desde lo alto de la Acrópolis. Los atenienses desterraron a Dédalo y a Ícaro, que se dirigieron a Creta, donde el rey Minos los recibió amablemente, hasta que se enteró de que Dédalo había ayudado a Pasífae en su ilícita aventura.

El rey encerró a Dédalo e Ícaro en el laberinto, pero Pasífae les ayudó a salir en secreto. Para escapar de la isla, el ingenioso Dédalo reunió plumas de águila y fabricó unas alas para él y para su hijo, sujetándoselas a los brazos con cera.

Las alas funcionaron perfectamente, y pronto padre e hijo volaban sobre el Mediterráneo en dirección a Italia. Pero Ícaro se confió demasiado y se apartó del rumbo previsto, ganando cada vez más altitud, sin darse cuenta de que cuanto más subía más se reblandecía la cera que sujetaba sus alas, por acción del sol. Este primer error de la aviación le costó caro: las alas se desprendieron y él cayó al mar.

Dédalo voló con más cuidado y aterrizó sin problemas en Italia. Minos le persiguió hasta allí, pero no pudo con el científico, que ideó un astuto plan para matarle.

El vuelo de Dédalo e Ícaro parece haber inspirado el dicho: «Hay aviadores viejos y aviadores atrevidos, pero no viejos aviadores atrevidos».

Edad de Oro, La

Un período, en los comienzos del mundo, en el que el hombre vivía en perfecta armonía con la naturaleza. Cuando los titanes del Olimpo pusieron a los primeros hombres sobre la tierra, éstos veían satisfechas todas sus necesidades sin apenas tener que esforzarse. En un clima de perpetuo verano no había necesidad de ropas ni de casas. Los árboles daban flores y frutos durante todo el año, las abejas no tenían aguijones y cedían su miel de buena gana, las vacas acudían a que las ordeñaran y había frutas en cada arbusto. Los humanos nunca disputaban, porque había más que suficiente para todos, no había mujeres que despertaran celos y nadie envidiaba las posesiones de sus vecinos. Las armas eran desconocidas, los animales de los bosques no tenían miedo del hombre y los dioses del Olimpo nunca interferían en su destino.

La Edad de Oro terminó cuando los titanes se enfrentaron con los dioses por el dominio del Olimpo, y sus guerras cósmicas acabaron con la paz del mundo.

El Niño

Esta potencia cósmica, de carácter fundamentalmente benigno, no tiene una forma conocida, aunque ejerce una gran influencia en el Pacífico Sur. Algunos investigadores creen que las misteriosas cabezas de piedra de la Isla de Pascua se



construyeron como representaciones de El Niño. El pelícano pardo de la costa peruana es un símbolo del poder de El Niño y además un mensajero que le avisa de las necesidades o delitos de los hombres.

Los incas y otras razas que habitaban la región antes de la invasión española conocían bien al Niño, aunque el nombre que le daban a esta potencia se ha olvidado o se conserva en riguroso secreto. La traducción española «El Niño» alude probablemente a la benignidad infantil de la potencia, en su deseo de ayudar a la humanidad. Si los humanos obedecen las leyes fundamentales de la naturaleza, El Niño hace todo lo posible por ayudarlos. Pero cuando quebrantan las leyes, los resultados pueden ser devastadores.

El Niño controla los vientos, el océano, las criaturas de las profundidades y el clima de las tierras en el Pacífico y sus alrededores. Cuando todo está equilibrado, los marinos disfrutan de viajes prósperos y se llenan las redes de los pescadores. Cuando se infringen las leyes naturales, el castigo es inevitable.

Los pescadores peruanos creen que El Niño ha provocado cambios de temperatura en las corrientes junto a sus costas, afectando a la vida marina como castigo por haber pescado en exceso. Mar adentro, El Niño ha hecho morir a los arrecifes de coral, por la contaminación y mal uso dado a las aguas. El empleo del atolón de Mururoa para pruebas atómicas ha ofendido gravemente al Niño.

Los cambios climáticos atribuidos al Niño han ocasionado una serie de sequías en Australia, como represalia por la destrucción ambiental del continente.

Los aspectos más benignos de esta potencia pueden apreciarse en su apoyo al viaje del *Poppykettle*, cuando un grupo de gnomos peruanos atravesaron el Pacífico para convertirse en los primeros gnomos que se establecieron en Australia.

Eolo

Guardián de los vientos: hijo de Posidón, Señor del Océano, y de una mujer mortal. Se hizo a la mar muy joven y acabó al mando de su propio barco. Como navegante, se dio cuenta de que el viento podía impulsar los barcos sin necesidad de remos, e inventó las velas. Después de muchos viajes y aventuras, se casó con una princesa y se estableció en la isla de Lípari.

Como miembro de la familia real de Lípari, se convirtió en juez y sacerdote, y desempeñó tan bien sus tareas, que sus parientes inmortales se sintieron complacidos con él. Zeus le nombró Guardián de los Vientos, poniéndole al mando de los cuatro hermanos: Bóreas, el viento del Norte; Céfiro, el viento del Oeste; Euro, el viento del Este, y Noto, el viento del Sur. Eolo los mantiene encadenados en una cueva de Lípari y sólo los suelta cuando es necesario que soplen.

Cuando el gran aventurero y navegante Ulises visitó Lípari, Eolo le dio un saco de cuero en el que había encerrado a todos los vientos que podían amenazar a su nave. Por desgracia, los marineros de la tripulación de Ulises sintieron tanta curiosidad que abrieron el saco, dejando escapar los vientos y convirtiendo un próspero viaje en un desastre.



Eros

El dios del Acercamiento, que inspira atracción entre hombres y mujeres para asegurar la continuidad de la vida.

Lamentablemente, los Olímpicos encargaron esta importante tarea al más joven y travieso de los dioses. Le arma-



ron con un arco y flechas con punta de plomo o de oro, y le enviaron a cumplir con su eterna misión. Las flechas de oro infligen las punzadas del amor a parejas compatibles, mientras que las flechas de plomo provocan la repulsión entre hombres y mujeres incompatibles.

El paso de los siglos debía haber hecho más sabio a Eros, pero se convirtió en confidente de Venus Afrodita, que disfruta interfiriendo en los asuntos de amor y se recrea en la seducción de hombres y dioses. Incluso permite a Eros sentarse junto a su diván mientras ella se entrega al placer con alguno de sus amantes, como Hércules.

Este ejemplo afrodisíaco pronto hizo de Eros el delincuente juvenil del Olimpo, que lanza sus flechas de oro maliciosamente y no con sabia reflexión. A menudo las clava en los corazones de hombres y mujeres que no concuerdan, mientras dispara flechas de plomo a parejas que podrían ser felices juntas. Y aún peor, es corriente que lance una flecha de oro al corazón de un amante y una flecha de plomo al de la persona amada, provocando toda la agonía del amor no correspondido.

Probablemente, Eros ha causado más trastornos que ningún otro dios. Con demasiada frecuencia, su risita maliciosa se oye sobre las camas de los matrimonios.

Escorpio

Señor y guardián de la octava casa del Zodíaco, descendiente de Selket, la diosa-escorpión de Egipto. Era diosa de la fertilidad y de la otra vida, y guardaba una de las cuatro puertas del Reino de los Muertos. Como el animal que la simboliza, no dañaba a los que la dejaban en paz, pero castigaba terriblemente a los entrometidos.

Escorpio es posiblemente el más poderoso y misterioso de todos los seres cósmicos del Zodíaco. Tiene el poder de destruir o iluminar, de crear o de suprimir. El veneno de su aguijón puede ser tan mortal como el de una serpiente, o tan puro y vital como las esencias que fluyen entre el hombre y la mujer. No es de extrañar que en las personas nacidas bajo el signo de Escorpio, estas poderosas fuerzas se manifiesten en forma de creatividad y lealtad, o de egoísmo y abuso de los débiles.

Fuego, Los dueños del

Los grandes dioses del Olimpo nunca pretendieron que la humanidad disfrutara del precioso regalo del fuego. Lo crearon para su propio disfrute, a partir de los rayos del sol y de los colores del arco iris. Los dioses sabían que el fuego es demasiado peligroso para confiárselo a los hombres, cuya imprudente curiosidad les llevaría inevitablemente a emplearlo con malos fines.

Pero el fuego existía también en otras muchas partes de los cielos, e incluso lo poseyeron o descubrieron varias criaturas de la tierra. En Norteamérica, numerosas tribus indias recibieron el fuego cuando las tribus celestiales lucharon entre sí y sus flechas y lanzas cayeron a la tierra como relámpagos. En Finlandia, Ukko, el padre de los cielos, creó el fuego al golpear su espada con una uña. La chispa producida cayó a la tierra y se hubiera apagado en un lago, pero una trucha saltó y se la tragó. Un salmón se comió a la trucha, un lucio se comió al salmón, y el héroe popular Vainamoinen pescó al lucio. Al abrir el pescado, la chispa saltó y cayó a tierra, incendiando árboles y casas hasta que Vainamoinen la atrapó en una jarra de cobre.

En algunas partes de la tierra, el fuego estaba latente dentro de algunos árboles y rocas. Los hechiceros descubrieron que, si formulaban los debidos encantamientos, podían producir fuego frotando trozos de madera o golpeando dichas rocas.

En otros lugares, hombres o mujeres sabios obtuvieron el fuego enviando mensajeros al sol para pedirle un poco de su calor. Naturalmente, estos mensajeros eran aves, y por eso muchas aves aún llevan señales de su peligroso vuelo. Las urracas, que en principio eran blancas,

llevan ahora marcas negras a consecuencia de las chamuscaduras. Otras aves aún presentan brillantes marcas rojas del fuego, mientras que los cuervos y grajos quedaron completamente chamuscados y negros.

Los dragones con aliento de fuego lo llevaron a muchas partes del mundo, y también había varios tipos de serpientes y reptiles que tenían fuego en el interior de sus cuerpos y se lo dieron a los hombres como recompensa por ayudas prestadas.

Los dioses y otros dueños del fuego advirtieron a la humanidad de sus peligros, pero los hombres rara vez escuchan las advertencias de los cielos. Han encontrado muchas maneras de robar fuego a sus eternos propietarios. Los dioses tiemblan por los humanos cada vez que ven elevarse la nube en forma de seta, que indica que el hombre ha robado aún más fuego del cosmos.

Fuerza

Este elemento desempeña un papel vital en todos los asuntos humanos y tiene deidades especiales y propias. En las Regiones Infernales, el dios Kratos posee el poder de la Fuerza, a pesar de los intentos que hacen por arrebatárselo sus hermanos Celos, Violencia y Victoria. En los cielos japoneses, el dios de la Fuerza cumplió en cierta ocasión un importante papel. La diosa del Sol, Amaterasu, se había retirado a una cueva, bloqueando la entrada con una gran roca, de manera que el mundo quedó en tinieblas. Los otros dioses discutieron ansiosamente cómo podrían convencerla de que volviera, y entre otros trucos reunieron un gran número de gallos para que cantaran fuera de la cueva. Al fin la diosa se asomó a ver qué ocurría, y entonces el dios de la Fuerza la agarró de la mano y la sacó, obligándola a restaurar la luz y calor en el mundo.

Géminis

Nombre astrológico de los gemelos Cástor y Pólux (los Dióscuros), ocupantes de la tercera casa del Zodíaco. Eran hijos de Leda, seducida por Zeus bajo la forma de un cisne, y por lo tanto hermanos de Helena de Troya.

Como muchos de los hijos de Zeus, vivieron una vida de aventuras durante su estancia en la tierra. Rescataron a Helena, que había sido raptada por Teseo, navegaron con Jasón y los Argonautas en busca del vellocino de oro y se fugaron con las hijas de Leucipo.

Esta fue la causa del enfrentamiento que se produjo entre los Dióscuros y sus primos Idas y Linceo. Estos, también gemelos y diestros luchadores, estaban prometidos con las dos hermanas Leucípides. La víspera de las bodas, Cástor y Pólux, que habían sido invitados a la ceremonia, salieron a dar un paseo a caballo con las dos jóvenes, mientras sus primos terminaban los preparativos de la fiesta. De pronto los Dióscuros agarraron las riendas de los caballos de las jóvenes y huyeron con ellas.

Mortalmente ofendidos, Idas y Linceo desafiaron a los Dióscuros. Idas mató a Cástor, y Pólux lloró de tal modo la muerte de su hermano, que Zeus les colocó a ambos entre las estrellas.

Esta pareja de atractivos aventureros perpetúa los recuerdos de su vida llena de peripecias, actuando como protectores de los marineros y de la hospitalidad. Su naturaleza es enérgica y volátil, vanidosa, locuaz y curiosa. Naturalmente, imparten estas características a algunos humanos nacidos entre mayo y junio, cuando la casa de Géminis está en el ascendente.

Gigantes

Superhombres y supermujeres nacidos del Caos cuando los creadores del Cosmos se dedicaban a poner orden en los elementos.

Existieron gigantes en muchas partes del mundo, desde Irlanda hasta Japón. No eran ni mortales ni inmortales, a menudo poseían poderes mágicos y parecían humanos de enorme tamaño, toscos y de carácter difícil, que lucharon violentamente contra los esfuerzos de los dioses por controlarlos. Cuando al final fueron expulsados de los cielos, se establecieron en diversas partes de la tierra.



Durante muchos siglos causaron grandes trastornos al interferir en los asuntos humanos, devorando rebaños de ovejas, bebiendo ríos enteros hasta secarlos, aplastando los sembrados y rompiendo las montañas. El único modo de matar a un gigante es cortándole la cabeza, y por eso los diversos caballeros y héroes populares tardaron mucho tiempo en librar al mundo de esta amenaza.

Gogmagog

Este arrogante gigante tomó su nombre de una referencia bíblica, que significa «todos los enemigos de la tierra». Es de suponer que consideraba que su fuerza igualaba a la de todos los demás guerreros juntos.

Fue en un tiempo el jefe de la raza de gigantes británicos. Su número fue disminuyendo hasta que sólo quedaron veinte de ellos, pero se encargaron de defender Albión contra todos los invasores hasta la llegada de Bruto el Troyano.

Bruto, que había sido desterrado de Troya por haber matado accidentalmente a su padre, se alió con otro exiliado troyano, Corineo, y encabezaron una expedición para conquistar Albión.

Cuando Gogmagog se enteró del desembarco de los aventureros, se dirigió a su encuentro al frente de sus gigantes. Encontraron a los invasores troyanos cerca de Totnes y, sin vacilar un momento, emitieron sus gritos de guerra y se lanzaron al ataque.

Pero Corineo se adelantó al encuentro de Gogmagog, esquivó el golpe de su maza, le cortó la cabeza y arrojó el enorme cuerpo por un acantilado. Los demás gigantes huyeron inmediatamente, desapareciendo en profundas cuevas de las que no han vuelto a salir.

Bruto conquistó Albión en poco tiempo y cambió el nombre del país por el de Gran Bretaña. A Corineo le dio como recompensa la parte occidental, que se llamó Cornualles en honor del matador de gigantes.

Hades

La tenebrosa región donde reina Hades, portador del Yelmo de la Oscuridad y propietario de todas las riquezas subterráneas.

Hermes, el mensajero de los dioses, y dios de la Astucia, la Suerte y el Robo, escolta a los espíritus de los muertos hasta el Hades. Para entrar hay que cruzar el río Aqueronte, pero si los familiares no han colocado en la tumba una moneda para pagar al barquero, las almas quedan vagando para siempre en sus siniestras orillas.

Al recorrer las oscuras cavernas que hay después del río, los viajeros deben someterse a diversas pruebas: primero beber agua del río Lete, que les hace olvidar sus vidas en la tierra, y después enfrentarse a Cerbero, el perro de tres cabezas, cuyas bocas rezuman negro veneno. Si no llevan tortas de cebada y miel para aplacarle, tendrán que pasar la eternidad a su merced.

Después tienen que comparecer ante los tres terribles jueces de los muertos, que decidirán su destino. Los que han cometido crímenes antinaturales son

atormentados eternamente por las Erinias, hijas aladas de la Noche, cuyos cabellos son serpientes. Los otros pecadores son arrojados a los ríos del infortunio, de las lamentaciones y de las llamas. Los espíritus de los que no han sido ni buenos ni malos son enviados a vagar eternamente por llanuras desiertas, donde las únicas flores que crecen son lirios negros o asfódelos. Los únicos espíritus afortunados son los de los hombres y mujeres virtuosos, que van a los Campos Elíseos y pasan la eternidad en un perpetuo y alegre verano.

Haiowatha

Héroe de los indios de Norteamérica. Como todos los grandes héroes, realizó sus primeras hazañas siendo niño, y rápidamente se convirtió en el jefe de su tribu. De vez en cuando desaparecía,





emprendiendo viajes místicos para visitar a los chamanes de la tierra de los espíritus, que le enseñaron los tótemes de todas las criaturas vivientes y le dieron una canoa mágica para viajar desde el mundo de los espíritus al de los hombres. Toda la nación iroquesa respetaba a Haiowatha, excepto Atotarho, un poderoso chamán cuyos cabellos eran serpientes de cascabel y cuyos ojos, como los del basilisco, eran capaces de matar con una mirada.

La nación iroquesa se levantó en guerra y las tribus luchaban unas con otras. A veces se aliaban para combatir a sus vecinos, los algonquinos, y de ese modo estos dos grandes pueblos malgastaron en la guerra gran parte de su tiempo y energías.

La sabiduría que Haiowatha había aprendido de los chamanes le permitía ver que la guerra sólo conduce a la miseria. Planeó una gran alianza, para que todos pudieran convivir en paz, pero Atotarho se le opuso violentamente en los consejos tribales. Durante una de sus disputas, Atotarho conjuró una gran águila totémica, que mató a la hija de Haiowatha. Ni siquiera este duro golpe convenció a Haiowatha de hacer la guerra, aunque se sintió decepcionado de su pueblo. Embarcó en su canoa mágica y se dirigió a la tierra de los Oneidas, cuyo jefe, Dekanwada, le recibió amistosamente y se mostró de acuerdo con su misión de paz. Entre ambos se esforzaron por convertir a sus ideas a todas las naciones indias, y por fin convencieron a Atotarho de que la paz es mejor que la guerra.

Cuando Haiowatha comprobó que las tribus estaban dispuestas a vivir en paz, se alejó en su canoa mágica, para reunirse con su amada hija en la tierra de los espíritus. Pensando que la gente de la tierra ya no le necesitaba, quemó su canoa; pero en ausencia del gran pacificador, los indios pronto recayeron en sus hábitos guerreros. Ahora, no sólo los indios, sino la tierra toda, lamenta que Haiowatha quemara las naves.

Hefesto

Dios de la Metalurgia, al que los romanos llamaron Vulcano. Nació muy robusto de cuerpo y brazos, pero cojo de ambas piernas, y su madre, Hera, se avergonzó tanto de él, que le arrojó del Olimpo. Cayó al océano, donde las nereidas Tetis y Eurínome lo cogieron en sus brazos y se hicieron cargo de él hasta que entró de aprendiz en una forja. Aprendió rápidamente todas las artes de la metalurgia y se hizo amigo de Dioniso, dios del Vino, cuyo producto alivia la sed de los trabajadores del yunque, la fragua y el crisol.

Hefesto no había olvidado la crueldad de su madre, y se vengó construyéndole un hermoso trono de oro, que envió al Olimpo. Hera lo recibió encantada, pero en cuanto se sentó en el trono, éste la atrapó con garfios de oro y no la dejó levantarse. Los otros dioses trataron de obligar o persuadir a Hefesto de que volviera al Olimpo y liberase a Hera,

pero él se negó hasta que Dioniso le emborrachó y le llevó al Olimpo a lomos de una mula. Aun así, Hefesto solicitó como condición para liberar a Hera que los dioses le dieran como esposa a Venus Afrodita.

Este matrimonio no le trajo la felicidad, porque Venus pronto le abandonó para acudir a los lechos de otros dioses y mortales. Hefesto se consoló construyendo un gran taller de bronce y creando dos muchachas de oro para que le ayudaran a desplazarse por su taller sobre sus piernas torcidas.

Con el tiempo, acabó por reconciliarse con Hera e incluso trató de protegerla durante una de las furiosas disputas de la diosa con su esposo Zeus, incorregible perseguidor de mujeres. Pero Zeus le agarró por las piernas y le arrojó fuera del Olimpo por segunda vez.

El viejo dios estableció una serie de fraguas en la tierra y siempre está presente allí donde se vierte metal fundido y resuenan los martillazos sobre el yunque, que son música para sus oídos. Ataviado con su delantal de cuero, apoyándose en un gran bastón y con el sudor brillando en su pecho y sus robustos brazos, Hefesto siempre está dispuesto a ofrecer ayuda y consejos a cualquier mortal que trabaje el metal.

Pero los dioses descubrieron que no podían pasarse sin él en el Olimpo, y cada vez que vuelve allí para realizar un trabajo se oye en los cielos el trueno de sus martillazos retumbando sobre el yunque. Al regresar a la tierra, vuelve a encender sus hornos, y salen humo y llamas por las chimeneas, que nosotros conocemos como volcanes.



Helio

El dios del sol, que lo ve y lo sabe todo, pero no puede guardar secretos. En las guerras cósmicas entre los dioses y los titanes, los titanes le ahogaron en el mar oriental, pero Zeus le resucitó y le entregó un carro de oro, tirado por cuatro caballos blancos con alas, que echaban fuego por la boca. Los nombres de estos



cuatro velocísimos corceles son Flegonte *(Ardiente)*, Aetón *(Resplandeciente)*, Pirois *(Ígneo)* y Éoo *(Amanecer)*.

Cada mañana, las Horas, diosas de las estaciones, enganchan los cuatro caballos al carro de Helio y éste emprende su recorrido a través del cielo. La visión de su paso es tan cegadora, que los ojos mortales no pueden mantener la mirada, y ningún hombre ha podido distinguir los detalles de su gloria. Surgen llamas de los hocicos de los caballos, el carro desprende millones de rayos de luz, y el casco y la coraza de Helio brillan como el oro fundido en los crisoles de Hefesto, el dios herrero. Los mortales no pueden mirar a Helio a los ojos, mientras él contempla el mundo a través de las ranuras de su casco de oro.

En cierta época, Helio tuvo una amante llamada Clitia, hija del rey de Babilonia. Sus propias aventuras no le impedían murmurar de los amoríos de otros dioses, y cuando Venus Afrodita le fue infiel a su esposo, Helio se apresuró a correr la voz. Venus se vengó infundiéndole a Helio una ardiente pasión por Leucótoe, hermana de Clitia.

Clitia se puso tan celosa que se lo contó a su padre, el cual ordenó que Leucótoe fuera enterrada viva. Helio trató en vano de revivirla dando calor a su cuerpo ya frío; y Clitia, habiendo perdido a su amor, se expuso desnuda al viento invernal, negándose a comer y beber. Pero su amor por Helio era aún tan fuerte, que su cuerpo echó raíces y se convirtió en una hermosa flor, el heliotropo, que aún sigue mirando a Helio cuando éste hace su recorrido diario por el cielo.

Hombres, Los primeros

Antes de que los Titanes fueran expulsados del Olimpo, crearon a los primeros hombres, a imagen de los dioses, y los colocaron en la tierra. Estos seres afortunados vivían en un ambiente de continua celebración, sin enfermedades ni ansiedades, y sin mujeres que les cargaran de responsabilidades. Se pasaban los días cantando, bailando, haciendo deporte y admirando la belleza de la naturaleza que les rodeaba. Estos primeros hombres gozaban de todos los privilegios de los dioses, excepto la inmortalidad. Aparecían en la tierra como jóvenes ya formados, y la muerte se los llevaba en un dulce sueño antes de envejecer.

Esta feliz raza se extinguió en un gran diluvio que se produjo durante las guerras cósmicas entre Zeus y los Titanes. Más tarde, Prometeo tuvo que crear de nuevo a la humanidad.

Izanami e Izanagi

Estas divinidades japonesas aparecieron en las Siete Generaciones de Dioses que existieron mientras el Cosmos era aún Caos. Los demás dioses les entregaron la Lanza Celestial Enjoyada y les encargaron crear la tierra sólida. La joven pareja subió al puente del arco iris, se asomaron al pretil y metieron la punta de la lanza en la masa informe de tierra y mar; la agitaron un poco y una gota que cayó de la punta formó la primera isla, Onokoro.

Los dos dioses se construyeron un espléndido palacio en la isla, con una gran columna en el jardín. Como cualquier otra pareja joven, se encontraban atractivos el uno al otro y, un día en que estaban charlando Izanami comentó que parecía faltarle una parte de su cuerpo. Izanagi respondió extrañado que él tenía un exceso de carne en la misma zona.

Estas revelaciones les impulsaron a unirse para así concebir el resto del universo, y durante el ritual de cortejo ambos rodearon la columna en direcciones contrarias hasta que se encontraron cara a cara. Izanami exclamó tímidamente: «¡Qué placer encontrar un hombre tan atractivo!» Pero Izanagi la reprendió porque, como mujer, debería haber esperado a que hablara él.

Después de este pequeño roce, ambos se unieron y, pasado cierto tiempo, Izanami dio a luz su primer hijo. Fue una gran desilusión, pues se trataba de una sanguijuela, y sus padres se libraron de él abandonándolo a la deriva en un bote hecho de cañas.

Igualmente decepcionante fue el segundo hijo, que resultó ser una isla. Izanagi consultó a las Siete Generaciones de Dioses la razón de aquellos extraños nacimientos, y los dioses le explicaron que era culpa de Izanami, por haber

hablado antes. Entonces repitieron el ritual de cortejo y esta vez Izanagi habló el primero: «¡Qué placer encontrar una muchacha tan hermosa!»

Después de esto, Izanami engendró a todas las islas del Japón y a algunos de los elementos, pero murió después de dar a luz al Dios del Fuego. Izanagi continuó la labor de creación él solo, hasta dejar establecida la mayor parte del Cosmos tal como hoy lo conocemos.

Las mujeres japonesas saben muy bien que, siempre que hay que realizar una tarea importante, lo más prudente es dejar que hablen primero sus maridos.

Jorge, San

Santo patrono de Inglaterra y de los oficiales del ejército. Era un oficial de la caballería romana, un soldado fuerte y valeroso, de noble estampa, jinete sobre un caballo blanco. Al convertirse al cristianismo, demostró que un cristiano no tiene por qué ser necesariamente suave y blando. Fue el único guerrero que se atrevió a combatir a un dragón que aterrorizaba a la población de Capadocia.

Su ejemplo fue una gran inspiración para los héroes caballerescos de la antigua Inglaterra, porque les enseñó cómo convertir sus instintos guerreros en formas socialmente aceptables. Sabiendo que San Jorge guiaría sus armas, se lanzaron al mundo dispuestos a rescatar doncellas en apuros y matar todo tipo de monstruos mágicos.

San Jorge respondió a su fe procurando el éxito para las armas inglesas, en especial cuando los caballeros cruzaban el mar para luchar contra los paganos. Su cruz roja se convirtió en la bandera de Inglaterra, a cuyos soldados ayuda siempre que luchen por una causa noble.

Jotnar, Los

Los Gigantes del Hielo: los primeros seres cósmicos de Escandinavia y otras partes de la Europa nórdica. Estos monstruos, nacidos de Ymir, el Padre de los Hielos, tenían un aspecto particularmente imponente. Los pelos de sus barbas y las uñas de sus dedos eran carámbanos de hielo, sus ojos brillaban tan fríamente como la luna llena reflejándose en el hielo y, cada vez que hablaban, sus bocas emitían una ventisca.

A pesar de estas frígidas características, eran seres de sangre ardiente. Cuando Odín luchó contra ellos, una pareja sobrevivió navegando en el mar de sangre creado por la batalla. Su fuga les permitió crear una nueva generación de Gigantes del Hielo, que se establecieron en los países bálticos, ocasionando grandes trastornos hasta que perecieron en la batalla final entre dioses y gigantes.



Joyboy

Personaje antillano que personifica la necesidad humana de bailar, cantar y festejar. Es pariente del Señor de los Bailarines, que inspira los festivales en los países más fríos, y parece probable que llegara al Caribe en uno de los primeros cargamentos de esclavos del África Occidental. Joyboy siempre sonríe ante las flaquezas y preocupaciones de la humanidad, y cura todos los males haciendo sonar un ritmo irresistible en su tambor. Todo el que oye la música de Joyboy siente deseos de cantar y bailar hasta haberse librado de sus penas. Algunos músicos de jazz se jactan de haber captado los ritmos de Joyboy, pero sus esfuerzos son una pálida imitación de ese frenesí rítmico que puede mantener a los humanos bailando hasta caer agotados.

Jueces de los muertos, Los

Son los que deciden si un alma puede pasar al Reino de los Muertos o ha de ser arrojada al infierno. Los sacerdotes egipcios que preparaban las momias de los difuntos se aseguraban de equiparlas para comparecer ante este tribunal. En el sarcófago de la momia colocaban un pasaporte para garantizar el paso sin problemas de la vida a la muerte, ciertos amuletos para ahuyentar a los malos espíritus y diversos encantamientos. También colocaban en la tumba filas de estatuillas que llamaban Respondedores.

Después de cruzar el terrible vacío entre la vida y la muerte, los difuntos entraban en el Salón de la Doble Justicia. Allí les aguardaban cuarenta y dos jueces, cada uno con una espada en la mano. Cada recién llegado hablaba por turno, tratando de demostrar que no había cometido pecados graves y que era digno de entrar en el Reino de Osiris. Los jueces interrogaban a los solicitantes, para decidir acerca de su comportamiento en la tierra.

A continuación se realizaba la prueba final, consistente en pesar el alma. En la sala había una gran balanza, donde se pesaba cada alma, poniendo en el otro platillo una pluma colocada por Maat, diosa de la Verdad y la Justicia. Si los platillos quedaban en equilibrio, Osiris le permitía entrar al Reino de los Muertos. Si el alma estaba tan cargada de pecado que pesaba más que la pluma, el condenado era devorado por Amemait, terrible monstruo que era en parte león, en parte hipopótamo y en parte cocodrilo.

Los que pasaban al Reino de los Muertos iniciaban una vida de eterna felicidad, aunque tenían que cultivar los campos de Osiris. Pero si los sacerdotes habían colocado bastantes Respondedores en la tumba, éstos respondían a las llamadas al trabajo, permitiendo a los difuntos pasar la eternidad descansando apaciblemente.

Kupala

Diosa de la Fertilidad. Es alta y sonriente, con ojos azules como el cielo en verano y el pelo tan dorado como el trigo maduro. Sus brazos son fuertes, redondos y tan cremosos como la leche, su seno rebosa de promesas y sus caderas son curvadas como la tierra misma.

Los habitantes de la antigua Rusia la adoraban porque multiplicaba los cultivos y el ganado. Pero si no recibe la debida devoción, su desagrado es causa de esterilidad en los animales y los campos.

La época adecuada para adorar a Kupala es el día del solsticio de verano. Hombres y mujeres deben bañarse desnudos en los ríos, saltar sobre hogueras cogidos de la mano y hacer guirnaldas para arrojar al agua. Las ceremonias incluyen el sacrificio de un gallo al pie de un árbol despojado de todas sus ramas bajas; al morir el gallo, los adoradores deben bailar alrededor del árbol cantando alabanzas a Kupala. La diosa demuestra su agrado por estas festividades haciendo que las mujeres sean fértiles y conciban niños en la primavera siguiente.



Lear o Leir, Rey

Antiguo rey de Inglaterra, cuya historia es una advertencia para que cerremos los oídos a la adulación y aprendamos que el verdadero amor a veces se esconde tras el silencio o las palabras menos halagüeñas.

Durante su largo reinado fomentó la artesanía e hizo mucho por la prosperidad de la nación, pero sus hijas Goneril y Regan descubrieron su debilidad ante los halagos. Le adularon por su fuerza y sabiduría y por todo lo que había hecho por su reino, asegurándole que su amor por él superaba todo lo imaginable. El rey, vencido por aquellas falsas muestras del cariño, le dio a Goneril un cuarto de su reino como dote cuando se casó con el Duque Maglauro de Albania, y otra cuarta parte a Regan cuando ésta se casó con el duque Henwinus de Cornualles.

Cordelia, la hija más joven, sentía lástima por su padre y se negó a aprovecharse de la vanidad del anciano, que, en su ceguera, la desheredó, creyendo que no le amaba suficiente. Pese a todo, Cordelia siguió apoyando al viejo rey, hasta que se casó con el rey Agapino de Francia y se fue a vivir con él.



Regan y Goneril se apoderaron en poco tiempo del resto del reino de Lear. Sus esposos le dejaron algunos fragmentos de su anterior gloria, pero las dos hermanas le fueron despojando hasta que sólo le quedó un sirviente. Por fin, el rey volvió la espalda a sus codiciosas hijas y acudió a Cordelia, que convenció a Agapino de que le proporcionara un ejército.

El viejo rey desplegó sus antiguas dotes de mando cuando volvió a desembarcar en Inglaterra y derrotó a las huestes de Maglauro y Henwinus, pero sólo vivió tres años más. Fue enterrado cerca del Castillo Leir, conocido actualmente como Leicester.

Todos los que ejercen el poder deberían recordar la historia de Lear y saber que pueden ser traicionados por las personas más cercanas a ellos.

Leo

El león que domina la quinta casa del Zodíaco. Es una de las criaturas más poderosas del Zodíaco, porque está emparentado tanto con el sol como con la luna. En una de sus primeras manifestaciones, vivió en la tierra como el León de Nemea, hasta que Hércules le mató y se hizo una armadura con su invulnerable piel.

En tiempos más felices, Leo fue adorado por muchas razas de la antigüedad. Aún se le considera como el símbolo arquetípico del valor, la nobleza y el espíritu emprendedor. Pero le gusta la comodidad tanto como a cualquier otro felino y se pasa gran parte del tiempo roncando en su guarida. Cuando está despierto es una criatura magnífica, con sus ojos amarillos echando llamas como el sol y su melena brillando como si fueran sus rayos; pero no le gusta esforzarse y pronto vuelve bostezando hacia las sombras.

A pesar de sus colmillos, es un animal amigable y afectuoso, padre amante de sus cachorros y esposo protector para la leona. Irradia confianza y seguridad, pero su tremenda fuerza también despierta admiración. A veces esto le hace volverse un poco vanidoso y dictatorial y entonces usa su fuerza para mandar, más que para dirigir.

Leo reina sobre los meses de pleno verano, cuando su prima, la luna, está en su posición más alta en el cielo. Los humanos nacidos a finales de julio o principios de agosto suelen encontrarse bajo su influencia.

Libra

La Balanza de Oro que ocupa la séptima casa del Zodiaco, bajo el control de Venus Afrodita.

La personalidad dual de esta diosa la tienta con frecuencia a inclinar los platillos en una dirección o en la otra. A veces, como Venus, la belleza serena, pone un dedo sobre el platillo llamado Zubenelgebunubi e inclina la balanza en favor de la paz y la felicidad. Otras veces es Afrodita, la seductora de ojos de fuego, que sólo busca los placeres de la carne y a la que no importan las leyes de los dioses ni de los hombres. Entonces hace bajar el platillo llamado Zubeneschalami y la balanza se inclina hacia la algarada y el desenfreno.

La Balanza de Oro está en el punto de equilibrio del año, cuando las estaciones en el hemisferio norte están a punto de pasar del suave otoño a los fríos y tormentas del invierno. Por lo tanto es comprensible que los nacidos bajo la influencia de Libra oscilen entre lo bueno y lo malo, entre el egoísmo y el altruismo, entre la sinceridad y el fraude.

Loki

Dios de las diabluras maliciosas y el más joven de los Ases. Inicialmente era un simple demonio del fuego, hijo de Farbauti, el originador del fuego, y de Laufey, un espíritu de los árboles. El joven demonio creció hasta convertirse en un muchacho atractivo, bien hablado y encantador, y pronto se abrió camino hasta los lechos de las diosas de Asgard. También los dioses cayeron víctimas de su encanto, y llegó a engañar al omnisciente Odín, que le admitió entre los Ases.

La dignidad de este ascenso dio rienda suelta a la naturaleza entrometida y malévola de Loki. Tomó «prestadas» las posesiones mágicas de los dioses, como el manto emplumado de Freya, que le permitía volar a cualquier parte de la tierra, y se metió —y a los demás dioses— en toda clase de apuros.

A menudo tenía que recurrir a su labia para librarse de peligros provocados por sus diabluras, como cuando cortó el cabello de Sif, la esposa de Thor, mientras ella dormía. Thor perdió la paciencia y se dispuso a romperle todos los huesos, pero Loki prometió a gritos reemplazar las trenzas cortadas por rizos de oro que crecerían como si fueran pelo de verdad.

Consiguió cumplir esta promesa persuadiendo a los enanos orfebres de que fabricaran el cabello de oro, y además dos regalos para Odín, con el fin de que el jefe de los dioses perdonara sus fechorías. Los regalos eran una lanza que nunca fallaba el blanco y un barco que siempre navegaba directamente hacia su destino.

Pero esta escapada por los pelos no le enseñó prudencia, y pronto se jactó del trabajo de los orfebres ante los enanos Brok y Sindri, famosos por sus trabajos de artesanía mágica. En el calor de la discusión, se apostó la cabeza a que Brok y Sindri no podrían crear maravillas semejantes.

Los enanos aceptaron la apuesta y Loki se dio cuenta de que su cabeza corría peligro. Se transformó en un tábano, con el fin de picar y atormentar a los enanos, distrayéndoles de su tarea, pero aun así ellos construyeron un anillo que aseguraba riquezas perpetuas al que lo llevase, y el gran martillo de Thor, capaz de derrotar a cualquier enemigo.

Los dioses se mostraron de acuerdo en que estas maravillas eran aún mejores que las creadas por los otros enanos, y Loki tuvo que recurrir una vez más a su lengua para salvar la vida. Cuando Brok y Sindri reclamaron su cabeza, él respondió que podían cogerla, pero que la apuesta no hablaba del cuello. Por tanto, el cuello tendrían que cortárselo sin dañarle.

Confundido por este argumento, Brok cosió a Loki los labios, para que no pudiera engañar más a los inmortales.

Loki se libró pronto de este castigo, pero había ofendido a tantos dioses, que

UAM BIBLIOTECA



consideró más conveniente irse de Asgard. Se dedicó a meditar en soledad hasta que se enteró de que los dioses estaban preparando una gran fiesta. Se sintió furioso por no haber sido invitado, pero se acercó sonriente a la sala del banquete, sin hacer caso de las frías miradas de los dioses. Con su encanto habitual, los engatusó a uno tras otro, hasta que le permitieron unirse a ellos.

Luego, mientras comía y bebía, se desquitó insultando a todos los Ases, uno tras otro. Había espiado sus actos más vergonzosos y había dormido con la mayoría de las diosas, de manera que disponía de material para un verdadero torrente de escándalos. Al final se envaneció de su aventura con Sif, y Thor amenazó con aplastarle la cabeza.

Loki huyó del salón con una última andanada de amenazas e insultos, y dijo que los Ases podían disfrutar de su actual poder, porque pronto llegaría el día en que se terminase.

Todos se rieron de sus amenazas, pero éstas se hicieron realidad cuando contrataron a uno de los Gigantes del Hielo para reconstruir el Valhalla, prometiéndole como pago a la diosa Freya. Pero, cuando el trabajo estuvo terminado, se rieron de él y le expulsaron de Asgard. El indignado gigante inició las grandes guerras entre los gigantes y los Ases, que devastaron Asgard y abrieron paso a una nueva y más suave raza de dioses.

Manzanas de la Juventud

Los dioses son inmortales porque disfrutan de una dieta vedada a la humanidad, como el néctar y la ambrosía del Olimpo. En Asgard, el cielo escandinavo, los Ases se mantienen eternamente jóvenes comiendo las Manzanas Doradas de la Juventud. La diosa Idunn las lleva siempre consigo, asegurándose de que ningún mortal tenga jamás la oportunidad de probar los dorados frutos.

Sin embargo, el gigante Thiazi estaba enterado de la existencia de las manzanas y las deseaba para lograr la inmortalidad. Su oportunidad llegó cuando capturó a Loki, el más joven y malévolo de los Ases, y se negó a soltarle hasta que el dios prometió traer a la tierra a Idunn y sus manzanas.



Loki nunca había vacilado en traicionar a los demás Ases, y pronto urdió un plan para atraer a Idunn fuera de Asgard. Le dijo que había visto manzanas doradas en los bosques de la tierra, que eran aún más bellas y poderosas que las Manzanas de la Juventud.

Idunn sintió tanta curiosidad, que siguió a Loki hasta la cabaña de Thiazi, donde cayó en poder del gigante. Los Ases notaron pronto su ausencia, porque empezaron a envejecer y debilitarse, y sabían que Loki era el único de ellos capaz de haberla traicionado. Le amenazaron con tan terribles castigos, que Loki tuvo que recurrir a transformarse en un halcón para volar a rescatar a Idunn y sus manzanas.

Para poder transportarla por los aires, transformó a Idunn en una nuez, y cargado con ella y con las manzanas se dirigió lentamente hacia Asgard. Thiazi les persiguió convertido en un águila, y los Ases contemplaron angustiados cómo el enorme pájaro de presa se acercaba cada vez más a Loki y a su precioso cargamento. Cuando el águila estaba a punto de alcanzar al halcón, los Ases encendieron un gran fuego en el cielo, que quemó las alas del perseguidor, haciéndole caer a tierra.

Desde entonces, las Manzanas de la Juventud han permanecido a salvo en Asgard, y ningún mortal ha tenido ocasión de probar ni éste ni ningún otro de los frutos prohibidos que conservan la juventud de los dioses.

Marte

Dios de la Guerra. Como muchos soldados, la vida de Marte tuvo unos comienzos apacibles, pero cambió de carrera después de probar la sangre. Inicialmente se dedicaba a la agricultura, pero, como hijo de Zeus y Hera, se vio implicado en las luchas del Olimpo. Empezó a encontrarle gusto a la lucha, aunque no era en realidad un guerrero brillante. Con frecuencia se lanzaba al combate desatinadamente y salía malparado. La diosa Atenea le derrotó dos veces, Hércules le obligó a retirarse de la tierra al Olimpo, y los Gigantes le aprisionaron en una vasija de bronce durante trece meses.

Era igualmente torpe en las batallas de amor. Violó a la virgen vestal Rea Silvia, y cuando se introdujo en el lecho de Venus Afrodita, su marido Hefesto los atrapó con una red invisible, exponiéndolos a las risas de todos los demás inmortales.

En otra ocasión, los dioses le juzgaron por la muerte del hijo de Posidón, pero le absolvieron cuando declaró que fue

para salvar a su hija de una inminente violación. Esto se presta a dudas, ya que Marte es un gran mentiroso. Cuando Rea Silvia dio a luz a sus hijos Rómulo y Remo, Marte corrió la voz de que no eran hijos suyos, sino de una esclava que copulaba con un misterioso pene que surgía en el hogar de su amo.

Sin embargo, el carácter de los muchachos parecía revelar su ascendencia. Llevaron una vida de bandidaje juvenil, hasta que Rómulo mató a Remo cuando discutían acerca del emplazamiento de la futura Roma.

La torpe y brutal figura de su padre se convirtió en el dios de la guerra sin motivo. Los griegos le despreciaban, pero los romanos hicieron de él un héroe y él siempre apoyó a sus legiones.

La gloria militar de Roma se ha hundido en el pasado, pero Marte aún sigue enseñando a los guerreros cómo encontrar una tumba prematura.



Maui

Creador de muchas islas y pueblos del Pacífico. En los tiempos en que el mundo no era nada más que un océano oscuro, Maui nació de la mujer Taranga, hija de Hine-nui-te-po, diosa de los infiernos, una criatura terrorífica cuyos cabellos eran algas enredadas, su boca de pez con afilados colmillos, y sus ojos de fuego rojo. Pero Maui al crecer se convirtió en un joven fuerte y atractivo.

Se cansó de la oscuridad perpetua y separó los cielos del océano, sujetándolos con las estrellas. Esto permitió a los vientos recorrer el mundo sin obstáculos, y al sol comportarse de cualquier manera, pero Maui persiguió a los vientos del norte, del sur y del este, y los atrapó en una cáscara de coco, para soltarlos sólo cuando son necesarios. Pero el viento del oeste se le escapó y le sigue eludiendo.

La siguiente tarea de Maui fue controlar al sol. Este recorría los cielos a toda velocidad, corriendo sobre sus rayos, tratando de alcanzar cuanto antes la cama que tenía detrás del horizonte, de manera que los días eran muy cortos. Maui lo domó con un palo mágico de su abuela y unas cuerdas de su madre. Cuando el sol salió saltando por el este, Maui le agarró por las piernas (rayos) y se las ató con las cuerdas; luego le pegó con el palo hasta que accedió a moverse más despacio entre una noche y la siguiente.

Después de esto, pescó la tierra y la sacó del mar. Se había hecho un sedal y un anzuelo con la mandíbula de una vieja, pero no tenía canoa. Sus hermanos no quisieron prestarle su canoa, pero se metió en ella a escondidas. Usando como cebo su propia sangre, lanzó el anzuelo y pescó un pez enorme. Sus hermanos intentaron quitárselo, pero el pez se retorcía de tal modo que volcó la canoa, ahogando a todos los hermanos menos a Maui, y se convirtió en la primera tierra firme.

A continuación, Maui decidió robar el fuego para llevarlo a la tierra. El fuego estaba en los Infiernos, en los dedos de su antepasada Mafuike, que se lo prestaba cada mañana a la madre de Maui para que ésta pudiera cocinar. Una mañana, Maui bajó a los Infiernos y le pidió a Mafuike un poco de fuego para cocinar. Ella le prestó uno de sus dedos, pero él dijo que se le había caído a un río y volvió a pedir más. Repitió el truco diecinueve veces, hasta que a Mafuike sólo le quedó un dedo de un pie. Cuando Maui volvió una vez más a pedir fuego, Mafuike perdió los estribos y le hizo huir de vuelta a la tierra, lanzándole fuego al ver que se escapaba. El fuego cayó dentro del tronco de un árbol, y Maui lo hizo salir frotando la madera.

Maui creó todos los elementos de la vida en la tierra, y le parecieron tan buenos, que consideró que el hombre debía vivir eternamente para disfrutarlos. Pero la única manera de conseguir la vida eterna era matando a su diabólica antepasada Hine-nui-te-po, que sólo podía morir si alguien lograba pasar a través de su cuerpo, entrando por el orificio inferior y saliendo por la boca.

Cuando Maui emprendió su misión, se encontró con sus amigos los pájaros. Estos quisieron acompañarle, y él les dijo que guardaran silencio para que la diosa no se despertara y le matara. Los pájaros accedieron, pero cuando Maui se introdujo en el cuerpo de la diosa dormida, todos se echaron a reír. La diosa se despertó, notó lo que sucedía y aplastó a Maui dentro de su cuerpo.

Merlín

El mago con cuya ayuda consiguió el Rey Arturo la corona de Inglaterra. Las malas lenguas de Camelot rumoreaban que Merlín era hijo de una monja seducida por un demonio. Este siniestro parentesco le daba poderes mágicos, pero sólo podía emplearlos en buenas causas.

Un mago siempre pone mucho cuidado en evitar que se hagan retratos suyos, por si acaso un enemigo los utiliza para robarle sus poderes. Por eso no se sabe muy bien cuál era el aspecto de Merlín, aunque la mayoría de los informes mencionan una barba larga y espesa, ojos oscuros y luminosos, y el convencional atavío de mago: gorro puntiagudo y túnica flotante, con los símbolos del zodíaco bordados.

Merlín tenía poderes especiales sobre el metal, el agua y la piedra, que le permitían clavar una espada en un yunque, hacer flotar una piedra de molino, con-



trolar el mar embravecido y hacer que las murallas de Camelot derribaran a los enemigos que trataban de escalarlas. También tenía el don de la profecía, aunque el rey Arturo no siempre hizo caso de sus predicciones.

Por desgracia, los poderes mágicos de Merlín no le protegieron de las debilidades humanas. Se dejó seducir por Nimiane, la Dama del Lago, que le engatusó para que le enseñara sus hechizos y encantamientos. Y cuando se cansó de él, utilizó uno de los hechizos aprendidos para aprisionarle en un roble.

De vez en cuando, el que camina por el bosque puede ver aparecer una cara triste en la corteza de un viejo roble. Pero Merlín no puede hacer ningún daño, y tiene que permanecer aprisionado hasta que Nimiane se ablande.

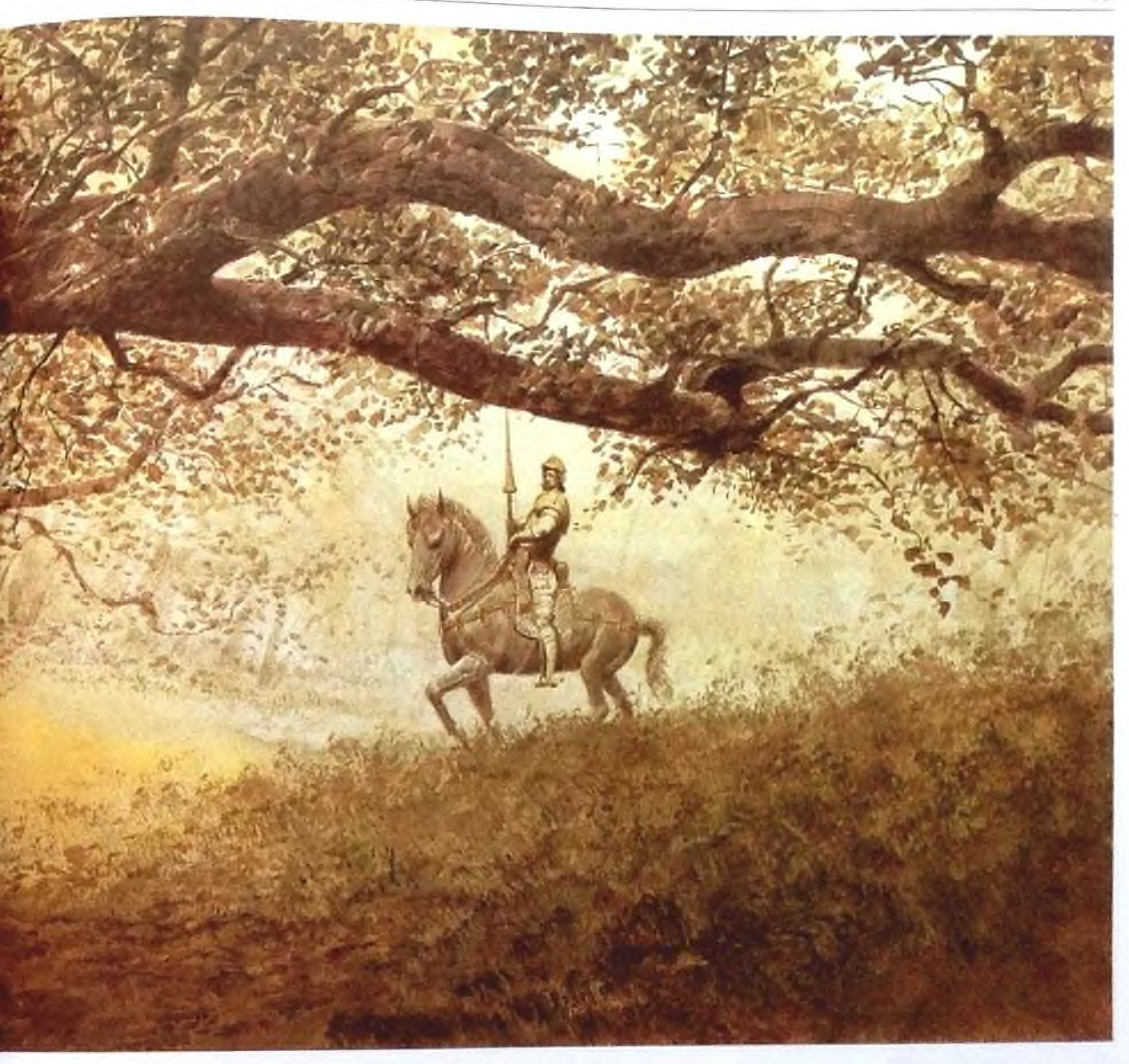
Morfeo

Dios de los Sueños, que concede a la humanidad uno de los dones más preciosos. Tanto si estamos dormidos como despiertos, Morfeo puede penetrar en nuestras mentes para tejer los hechizos que nos liberan de las ataduras de la realidad. Es hijo de Hipno, que nos hace dormir agitando sus oscuras alas; sobrino de Tánato, el dios de la Muerte, y nieto de la Noche. Toda la familia muestra una buena disposición hacia la humanidad y, cada uno a su manera, nos libran del dolor, la enfermedad y la ansiedad. Lamentablemente, ciertos magos han descubierto métodos para pervertir los dones de Morfeo y de Hipno, que en algunas de sus formas pueden ahora infligirnos grandes tormentos.

Mujer, La primera

Después de que Zeus conquistara el Olimpo derrotando a los Titanes, encargó a Prometeo y Epimeteo que repoblasen la tierra, que había quedado destrozada. Prometeo creó una nueva y espléndida raza de hombres, pero envidiaba la fuerza y la astucia que Epimeteo había otorgado a los animales y decidió darles un poder exclusivo, para lo cual robó el fuego del cielo.

Zeus, enfurecido por el robo, castigó terriblemente a Prometeo y ordenó a los dioses que pensaran un castigo para los hombres mortales. Entre todos tramaron una venganza sutil pero eterna. Moldearon en arcilla la figura de una hermosa mujer, a la que dieron todas las cualidades de una diosa, y le pusieron de nom-



bre Pandora, que significa La Bien Dotada, porque todos los dioses le otorgaron sus dones. Como regalo de despedida le entregaron una urna de oro sellada, de exquisito diseño, advirtiéndole que nunca debía abrirla para mirar el contenido.

Pandora fue la primera mujer que apareció entre los hombres, los cuales sintieron nuevas y extrañas emociones al contemplar su belleza y sentir el magnetismo de su dulce voz y sus claros ojos. Pero ella escogió como esposo a Epimeteo, que se había establecido a vivir entre los mortales.

Podrían haber vivido felices si no hubiera sido por las discusiones acerca de la urna de oro. Epimeteo le advertía que era preciso obedecer a los dioses, pero éstos la habían creado con un carácter auténticamente femenino y sabían que tarde o temprano la mujer se saldría con la suya.

Y por fin un día Pandora quitó la tapa de la urna y se oyó un fuerte zumbido, como el de un enjambre de abejas. Alas invisibles rozaron sus mejillas, pero cuando miró el interior de la urna la encontró vacía, a excepción de la Esperanza, que permanecía acurrucada en el fondo. Pandora se apresuró a cerrar la urna, para evitar que también la Esperanza se esfumara.

La primera mujer había liberado a la codicia, la lujuria, el orgullo, la avaricia, la envidia y todos los demás pecados y vicios, que se desparramaron por la tierra con la velocidad del rayo. Los dioses estaban vengados, y sólo queda la Esperanza para compensarnos del mal que hacen los hombres.

Musas, Las

Nueve hermosas hermanas que inspiran a los distintos tipos de artistas creativos e interpretativos. Originalmente actuaban juntas en el Olimpo, en una orquesta y coro dirigida por Calíope, pero con el paso del tiempo recibieron tantos ruegos de los mortales, pidiendo ayuda e inspiración, que se convirtieron en una especie de equipo asesor artístico. Euterpe, la flautista de la orquesta, se dedica ahora a orientar a los que tocan o componen música para instrumentos de viento. Terpsícore, la guitarrista, responde a los que tocan instrumentos de cuerda y también encuentra tiempo para infundir su gracia divina en los pies de los bailarines mortales.

Las hermanas decidieron prestar espe-

cial atención a los actores, que desempeñan tantos papeles diferentes. Talía cuida de los comediantes mientras Melpómene inspira a los trágicos. Polimnia, la cantante solista de la orquesta, ofrece ayuda y consejo a todos los actores en general, y también coopera en la creación de himnos y canciones.

Los astrónomos y los astrólogos pueden invocar a Urania, que descorrerá las cortinas de oscuridad que ocultan las estrellas. Clío, la trompetista, aceptó la tarea de ayudar a los historiadores a registrar la gloria y esplendor del pasado.

En cuanto a Calíope, ayuda a todos los escritores y oradores que desean expresarse con palabras; pero sólo le interesa la literatura seria, y es su hermana Erato la encargada de la poesía y prosa romántica.

Por alguna razón, las hermanas no se interesan por las personas que se expresan mediante la pintura o con materiales como la madera y la piedra. Estos artistas tienen que buscar su inspiración en los espíritus de los materiales con los que trabajan.

Para descansar de sus tareas, las Musas interpretan melodías olímpicas clásicas. El coro de cinco cantantes, acompañadas por un conjunto de flauta, trompeta y guitarra, crea música digna de los dioses.

Nai-No-Kami

Dios de los Terremotos. Vive, como es lógico, bajo tierra y nadie sabe exactamente cuándo se despertará y qué cosas pueden molestarle. Los habitantes de Japón saben tan sólo que de vez en cuando inflige terribles castigos a sus islas, generalmente con la colaboración



de Kagu-Zuchi, dios del Fuego, Taka-Okami, dios de la Lluvia, y O-Wata-Tsu-Mi, dios del Mar. Ninguno de los otros dioses —incluyendo los de los caminos, las casas, los jardines y los campos de arroz— es capaz de resistirlos.

Hay personas que creen que Nai-No-Kami se siente especialmente ofendido cuando se sobrecarga la tierra con edificios de acero y hormigón, en lugar de las tradicionales casas japonesas, de madera y paja.

Otros temen que pueda irritarse por las perforaciones que invaden sus dominios en busca de petróleo y gas. Si algún taladro le pincha, puede responder con un terremoto más terrible que ninguno de los anteriores.

Odín

El que todo lo sabe, el más grande de los Ases que gobiernan Asgard. En algunas de sus manifestaciones es como un hombre alto y corpulento, semejante a los grandes jefes de los vikingos. Igual que ellos, es sumamente hábil en las artes de la guerra y de la paz: hábil navegante, terrible con la espada, conocedor de los hombres y narrador de historias. Fue él quien dio vida a los dos primeros seres humanos, soplando sobre dos troncos que iban a la deriva por el mar: del tronco de un fresno surgió el primer hombre, y de un olmo la primera mujer. Enseñó a los hombres a fabricar armas y a construir los barcos con proa en forma de dragón, con los que emprender viajes de exploración y conquista. Y también les enseñó a componer las sagas que narran con cadencia rítmica las innumerables historias de los dioses y los hombres.

Odín sabe todo lo que pasa en el mundo gracias a sus dos cuervos, Huginn y Muninn, cuyos nombres significan Pensamiento y Memoria. Cada mañana los manda a volar sobre los dominios de los vivos y de los muertos, y cada anochecer regresan a posarse en sus hombros para contarle todos los secretos de los hombres y de los espíritus.

En su eterna búsqueda de sabiduría, Odín puede montar en su caballo de ocho patas, Sleipnir, o transformarse en cualquier tipo de criatura. Puede aparecer como un gigante entre los gigantes, como un gnomo entre los gnomos y como un elfo entre los elfos. Cuando un hombre ve a un espíritu de las aguas, no puede saber si se trata de una auténtica criatura de los ríos y lagos o de Odín tratando de aprender más sobre los misterios del agua.

A los humanos suele aparecérseles bajo la forma de un humilde viajero, para que se confíen y le revelen sus secretos.

En su inmensa sabiduría, es perfectamente consciente de que un día los dioses tendrán que librar la última gran batalla contra las fuerzas del mal. Por esta razón lleva al Valhalla a los guerreros más heroicos del mundo, para que puedan luchar junto a él en el último combate cósmico.

Olimpo

El reino celestial de los dioses, que se formó a partir del Caos y la Noche. Sus primeros habitantes fueron Urano, el cielo estrellado, y Gea, la opulenta diosa de la Fertilidad, a los que había unido Eros. Entre sus descendientes figuraron Crono, primer señor del Olimpo, y sus hermanos los Titanes.

Zeus y sus hermanos lucharon contra sus primos, los Titanes, por el dominio del Olimpo. La guerra cósmica duró diez años, y en ella se usaron como armas todas las fuerzas de los elementos, hasta que Zeus derrotó a los Titanes.

El siguiente ataque lo realizaron los Gigantes, nacidos de la sangre de Urano, que trataron de alcanzar el Olimpo arrancando montañas y apilando una sobre otra. Pero no pudieron con Zeus y los demás inmortales, que sepultaron a su jefe, Encélado, bajo la isla de Sicilia. Cada vez que el gigante se mueve en su tumba, la isla es sacudida por un terremoto.

Después de estas guerras, los innumerables inmortales del Olimpo no volvieron a desafiar a su gobernante, Zeus, aunque lucharan entre sí muy a menudo. Son una tribu fiera pero alegre, muy amantes de los duelos, los deportes y los juegos atléticos, aficionados a gastarse bromas pesadas entre sí o a los mortales, a todas las artes creativas e interpretativas y a los buenos trabajos de artesanía.

Sus combates siempre acaban bien porque no pueden morir. Una vez zanjadas las disputas, se tumban en sus divanes entre la belleza cambiante de las nubes, las estrellas y los cielos, bien provistos de néctar y de ambrosía, y se dedican a intercambiar toda clase de chistes cósmicos, que son un perpetuo enigma para las gentes del mundo.

Orfeo

Los músicos mortales pueden recurrir a las Musas para que les ayuden en sus composiciones e interpretaciones, pero es mucho más probable que sea Orfeo, hijo de la Musa Calíope, quien inspire una magia especial en su música. Orfeo se interesa sobre todo por los que tocan instrumentos de cuerda.

Como protegido de Apolo, que le había regalado su lira, tenía quizás una ventaja injusta sobre todos los demás músicos de su época. Cuando tocaba la lira, siempre tenía público. Los animales salvajes acudían corriendo para escucharle, y si se iba, hasta los árboles se desenraizaban para seguirle, incapaces de renunciar a la dulzura de su instrumento y su voz.

Como muchos músicos, era un amante apasionado, pero a diferencia de muchos de ellos era absolutamente fiel en su

amor. Se casó con la ninfa Eurídice y la amó tanto, que hasta la siguió a los Infiernos cuando ella murió por la mordedura de una serpiente.

Su música le abrió el camino y apaciguó a Cerbero, el terrible perro que guarda la entrada del Reino de los Muertos. Incluso Hades y Perséfone, los gobernantes de ultratumba, cayeron rendidos por su encanto y su música, y accedieron a dejar marchar a Eurídice, pero con una condición: durante el camino de regreso al mundo de los vivos, Orfeo no debía volver la cabeza para mirarla hasta haber pasado las puertas del Infierno.

Orfeo aceptó y aguardó vuelto de espaldas hasta que oyó tras él la voz de Eurídice. Temblando de expectación, emprendió el camino de vuelta por las oscuras cavernas, pero su ansiedad era tan fuerte que no pudo resistir la tentación de echar una mirada a su amor. En cuanto se volvió a mirarla, ella se desvaneció en la región de los muertos.

Orfeo podría haber encontrado consuelo en otras mujeres. Todas las damas de Tracia trataron inútilmente de seducirle, hasta que por fin se irritaron tanto ante su devoción por una mujer muerta, que le hicieron pedazos y arrojaron al río su cabeza y su lira.

Sin embargo, el espíritu de Orfeo el músico sigue viviendo en las canciones de amor que durante siglos ha ayudado a los mortales a componer.

Osiris

El primer apóstol de la no violencia. Al convertirse en Gobernante Divino de Egipto, se encontró con que su pueblo era salvaje, ignorante y pagano. Podría haberles obligado a obedecer sus leyes, pero aborrecía la violencia y se esforzó por enseñarles cómo alcanzar la felicidad estableciéndose en comunidades, cultivando la tierra y viviendo de acuerdo con su código moral y ético. Pero no era en modo alguno puritano, y cuando hubieron recogido las cosechas según sus instrucciones, les enseñó a hacer vino y cerveza para disfrutar, además de pan para alimentarse.

Construyó ciudades y templos, esculpió las primeras imágenes de los dioses e inventó la música para el placer y los rituales. Bajo la dirección de Osiris y su esposa, Isis, la nación egipcia se convirtió en la más grande del mundo antiguo; entonces el dios decidió extender su civilización por toda la tierra.

Como creyente en la no violencia, no intentó conquistar por la fuerza de las armas, sino mediante el atractivo de su música y canciones. Una nación tras otra, todas se rindieron a su encanto y, cuando regresó a casa, había civilizado el mundo entero.

Isis había continuado su labor enseñando a las mujeres egipcias a hilar y tejer, y a los hombres a curar enfermedades. Inventó el matrimonio, para que hombres y mujeres pudieran compartir penas y alegrías. Bajo este gobierno ilustrado, no parecía haber razón alguna para que el mundo no siguiera en perpetua armonía, pero su hermano Set provocó el fin de esta Edad de Oro.

Celoso del amor que la gente sentía por su hermano, encabezó un grupo de



conspiradores que asesinaron a Osiris y lo arrojaron al Nilo en un ataúd. El ataúd flotó hasta llegar al mar y finalmente las olas lo dejaron en una playa de Fenicia, donde Isis lo encontró y volvió a su marido a la vida.

Set le volvió a matar, pero esta vez despedazó el cuerpo en doce trozos, que dispersó por todo Egipto. Isis fue buscando pacientemente los pedazos hasta que los encontró todos menos el pene, que había sido devorado por un cangrejo, e inventó la técnica del embalsamamiento para resucitar a Osiris por segunda vez.

Pero entonces Osiris prefirió gobernar el Reino de los Muertos, desde donde sigue cuidando de Egipto, conservando la fertilidad de la tierra y trayéndole las vitales aguas del Nilo. El envidioso Set aún trata de perjudicar a su hermano provocando sequías y tormentas de arena.

Isis tuvo un final desdichado. Su hijo Horus quería vengarse de Set y, cuando ella le rogó que no empleara la violencia, se puso tan furioso que le cortó la cabeza. Ahora ayuda a los muertos a aproximarse a Osiris, y las personas de bien pueden estar seguras de que la divina pareja hará más cómodo su viaje a la eternidad.

Parcas, Las

Controladoras de nuestras vidas, de las que no se puede escapar. Son todas mujeres: Ilitia, diosa del Nacimiento; Némesis, la Inevitable, y las tres Parcas (o Moiras) propiamente dichas: las hermanas Cloto, Láquesis y Átropo, que son hijas de la Noche.

Ilitia asiste a cada nacimiento y decide cuántos dolores debe sufrir la madre. Si se muestra benevolente hacia ella, el parto será rápido y cómodo.

Cuando el niño nace, las tres hijas de la Noche se hacen cargo de su destino. Cloto hila en su rueca el hilo de la vida, compuesto por los filamentos del amor y la felicidad, el éxito y el fracaso, la esperanza y la desesperación. Para cada hilo utiliza diferentes cantidades de cada material, pero su hermana Láquesis añade a menudo una pizca de buena suerte, que puede cambiar el destino de una persona.

Átropo permanece en silencio junto a sus hermanas con unas tijeras en la mano, viendo cómo se va alargando el hilo de la vida. De repente y sin aviso lo corta, sin importar si la vida es de un niño o de un anciano perverso.

Némesis se encarga de castigarnos cuando quebrantamos las leyes de la vida. Provoca inevitables enfermedades cuando abusamos de nuestros cuerpos, y la inevitable destrucción de todas las partes del mundo que no cuidamos según las leyes de la naturaleza.

Haríamos bien en recordar que Némesis puede incluso interceder ante Átropo. Si vivimos acatando las leyes de los dioses, Némesis puede persuadir a Átropo de que deje alargarse un poco más el hilo de nuestra vida.

Piscis

El pez que nada en las aguas de la duodécima casa del Zodíaco. A finales de febrero y principios de marzo, hace caer sobre el hemisferio norte las aguas que garantizan buenas cosechas en verano.

Su origen se pierde en el misterio, aunque los pueblos del mundo siempre han sabido de su existencia. Gobierna las algas, musgos, helechos, nenúfares y todas las demás plantas que crecen en el agua o en sus orillas.

La naturaleza de Piscis no es como la del tiburón u otros cazadores del océano, sino más bien como la de la ballena: masiva pero ágil, suave y noble, en posesión de un conocimiento y sabiduría que el hombre apenas puede vislumbrar. En su forma femenina, Piscis es graciosa, misteriosa y tan tentadora como una sirena.

Mientras se sumerge hacia las profundidades, Piscis sabe que la sabiduría no tiene límites y que todo el que busca encuentra. Los que nacen bajo su influencia pueden presentar las mismas características.

Polichinela

El propio nombre de este sombrío personaje, que representa el aspecto indomable de la personalidad masculina, ya nos dice algo de su historial. Procede de Italia, donde se le llama Pulcinello, porque tiene la costumbre de utilizar como piropo la palabra *pulcino*, que significa «pollo».

Es bajo, deforme y de nariz ganchuda, fanfarrón y arrogante, y se ha pavoneado por la historia desde los primeros tiempos de la humanidad. Durante su larga carrera ha abrazado a la Reina de Saba y ha montado en el caballo de batalla de San Jorge. Estos notables personajes, y quizás algunos otros, han reconocido su verdadero carácter, pero posiblemente le vieron como un auténtico símbolo del hombre mortal. Como otros muchos hombres, se ve en apuros con frecuencia a causa de su estúpida arrogancia; pero, también como muchos hombres, sabe escapar del peligro a base de mentiras, trucos y fuerza.

Su único amigo verdadero es su perro Toby, al que no le importan sus bellaquerías. Su sufrida esposa, Judy, trata de reformarlo, recibiendo a cambio frecuentes palizas. Y a su hijo le considera sólo una molestia, de la que ha tratado de librarse muchas veces; pero el niño siempre reaparece.

Borracho, codicioso, lujurioso e inmoral, ha tenido numerosos problemas con la policía e incluso estuvo a un paso del patíbulo, pero en el último momento consiguió engañar a Jack Ketch para que le dejara libre. A pesar de estos defectos, no le falta valor, y se sabe que ha luchado contra cocodrilos, dragones y otros monstruos.

Polichinela se ha movido a lo largo y a lo ancho de Europa e incluso ha viajado a ultramar, donde su tosco humor, su violento trato a las mujeres y su desprecio por la autoridad le han ganado la admiración de muchos.

Posidón

Señor Supremo de los mares Interior y Exterior, de los lagos y ríos, de todo lo que nada en la superficie o bajo las aguas. Con su poderoso tridente puede remover las olas y provocar las tempestades, mientras recorre la superficie del mar en su carro de oro. También puede enviar vientos favorables y hacer temblar la tierra, sacudiéndola con el tridente.

Junto a sus hermanos Zeus y Hades, combatió en las guerras cósmicas contra los Titanes. Después de derrotarlos, los hermanos se repartieron el Cosmos, y a Posidón le correspondió el dominio de las aguas, destronando al titán Océano, que las había creado.

Como controlador de las aguas, se convirtió en árbitro supremo de los destinos de la tierra, que necesita agua para su supervivencia. Pero cada provincia de la Tierra pertenece a un dios diferente y Posidón pronto se encontró disputando con ellos por sus derechos. En su arrogancia, pensaba que todo debía ser suyo, puesto que él suministraba el agua que mantenía vivos a todos. Cuando los dioses, espíritus y criaturas de la tierra apelaron al juicio del Olimpo, Posidón se negó a atender a razones, y respondió inundando sus territorios, desecando ríos y causando sequías que devastaron la tierra.

Todas estas disputas territoriales agriaron su ya irritable carácter y por fin se retiró a su palacio dorado en las profundidades del mar. Allí se dedica a reflexionar y de vez en cuando sale en su carro tirado por monstruos marinos, a recorrer los océanos. Las olas que se forman al paso del carro provocan tormentas que hunden los barcos y azotan la costa, mientras Posidón pincha las nubes con su tridente, provocando desastrosas inundaciones en tierra. Luego regresa a su palacio y prohíbe terminantemente al agua humedecer la tierra, de manera que ésta se seca y se agrieta sedienta bajo el calor del sol.



Profecía

Un don divino que ocasionalmente heredan algunos hombres y mujeres mortales. El séptimo hijo de un séptimo hijo tiene probabilidades de nacer con el don de la profecía, pero en estos tiempos de familia reducida, tales personas son raras.

Algunos miembros de la aristocracia de las hadas, en especial la reina, pueden ver el futuro, pero no son buenos profetas porque no se preocupan de mirar el mal. Los elfos, pixies, gnomos y criaturas similares se jactan a menudo de poseer el don de la profecía, pero tienden a inventar historias fantásticas para divertirse. El mortal que las crea corre peligro de quedar terriblemente desorientado.

Los magos, hechiceros, brujas y chamanes dedican enormes esfuerzos a investigar la ciencia de la profecía. Algunos aseguran conseguirlo interpretando las formas y colores del humo que sale de una hoguera de matricaria, agrimonia, malva, madreselva, tanaceto, rubia y otras plantas que hay que recoger en fases concretas de la luna, secarlas colgando de las vigas del techo para que absorban el poder de los demás encantamientos, y mezclarlas según una receta en la que no hay dos hechiceros que coincidan. Así pues, más vale dudar de las predicciones obtenidas con este proceso.

Ni siquiera el gran mago Merlin, que poseía el don de la profecía en un grado considerable, pudo prever que si seducía a la Dama del Lago se vería forzado a pasar la eternidad prisionero en el tronco de un roble.



Quetzalcóatl

El Señor de la Vida. Su nombre proviene de la palabra *quetzal*, nombre de un extraño pájaro que tenía una larga cola de plumas, y de *cóatl*, palabra con la que se designaba a la serpiente. En tiempos antiguos, bajo diferentes denominaciones, reinó sobre una vasta región de América, desde los desiertos de Arizona hasta las cumbres de los Andes. Era especialmente bien recibido en los territorios desérticos, porque su presencia siempre anunciaba lluvia. En sus distintas manifestaciones aparecía como dios del cielo y del sol, como dios de los vientos, de la estrella de la mañana, y también como el benefactor de la humanidad.

Quetzalcóatl se aparecía a sus adoradores bajo muchas formas. A veces, sus fieles le veían como un joven atractivo, con piel del color del trigo, magníficamente ataviado con una capa de plumas de quetzal. Otras muchas veces, se le veía cruzando el cielo como la Serpiente Emplumada, y en estos casos era una visión impresionante, con las brillantes escamas multicolores del cuerpo fundiéndose o contrastando con las llamativas plumas del cuello y la cabeza.

Como Señor de la Vida, procuró la prosperidad de su pueblo, asegurándoles buenas lluvias y fertilidad continua. Era también Dios del Viento, creador de todas las formas de vida y padre amantísimo de todo el Cosmos.

Después de haber resuelto las necesidades físicas de sus hijos mortales, les enseñó los caminos de la civilización. Enseñó a los artistas y artesanos a crear objetos útiles y bellos, les dio canciones, danzas y poesía, y guió a sus gobernantes para que fuesen justos y misericordiosos.

Después de muchos siglos, reveló a su pueblo los tesoros ocultos bajo el suelo. Los hombres abrieron las grandes vetas de oro y plata que corren como ríos bajo la tierra, y encontraron el brillante metal incrustado en la roca. Gracias al fuego, otro regalo de Quetzalcóatl, pudieron convertir el oro y la plata en toda clase de objetos y ornamentos.

Bajo su benigno reinado, los humanos disfrutaron de felicidad y abundancia. Para demostrar su gratitud, construyeron espléndidos templos, donde miles de sacerdotes cantaban y bailaban en honor de Quetzalcóatl. Pero esta Edad de Oro estaba amenazada. Tezcatlipoca, dios de la Guerra, del Sol y de la Luna, estaba celoso del amor que sentía la gente por Quetzalcóatl.

Tezcatlipoca era el dios de la discordia y de la hechicería, de la prosperidad y de la destrucción, además de un gran tramposo, que exigía a los hombres sacrificios humanos y muertes para sustentarse. Era un personaje de tremendo poder y horrible aspecto, semejante a un hombre con



cara de oso a rayas negras y amarillas. Sus templos se alzaban junto a los de Quetzalcóatl, y sus sacerdotes arrancaban el corazón de jóvenes y vírgenes con el fin de satisfacerle, pero ni siquiera estos sacrificios aplacaron su envidia por Quetzalcóatl.

Tezcatlipoca se dedicó a atormentar a dioses y mortales. Sedujo a las sobrinas de Quetzalcóatl, para que la gente perdiera el respeto a las mujeres y a la ley. Volvió a unos hombres contra otros, enfrentándolos en terribles guerras, y les enseñó a codiciar el oro y la plata en vez de limitarse a admirar su belleza. Con una serie de trucos mágicos, mató a miles de personas en catástrofes naturales.

Quetzalcóatl, no viendo esperanzas en el futuro, decidió abandonar a su pueblo por algún tiempo. Destruyó sus grandes palacios, enterró sus tesoros y transformó a sus sirvientes en pájaros. Tras prometer a sus devotos que volvería, se alejó hacia el sol naciente, con sus servidores volando en bandada a su alrededor.

La gente lloró su partida y esperó ansiosamente su regreso. Cuando los conquistadores españoles aparecieron por el mar oriental, los indios creyeron que Quetzalcóatl había regresado y los recibieron con gran alegría. El emperador les entregó una capa de plumas de quetzal, pensando que el dios querría volver a vestir su atuendo de poder.

Pero Tezcatlipoca les había jugado otra mala pasada. Los españoles resultaron ser ambiciosos conquistadores, que destruyeron el gran imperio fundado por Quetzalcóatl.

Ra

El gran dios de Egipto, señor del sol y de los cielos. Vivió durante incontables milenios en un loto que crecía en las profundidades del océano, hasta que ascendió en todo su esplendor.

No existían ni dioses ni hombres hasta que Ra los creó. El creó de su propio cuerpo a Shu y a Tefnut, antepasados de todos los dioses, y creó a los hombres y mujeres mortales de sus lágrimas. Por eso sufren tantas penas.

Dioses y mortales vivían felizmente en compañía hasta que Ra empezó a envejecer. Entonces los hombres y los dioses empezaron a conspirar por el poder, y el universo quedó tan arruinado por las disputas, que Ra se hartó del mundo y marchó a los cielos. Allí se embarcó en un navío celestial e inició un viaje eterno alrededor del Cosmos.

Durante doce horas de cada día, navega a través del cielo, de este a oeste, observando con su gran ojo todo lo que sucede y ayudando a los mortales en sus apuros. De vez en cuando, la gran serpiente Apep, que vive en el Nilo, trata de devorar su barco, y cuando esto sucede el



ojo de Ra permanece oculto y se oye en los cielos el clamor del combate.

Por la noche, su barco recorre los Infiernos durante otras doce horas, llevando un poco de luz y calor a los condenados, aunque para ello tiene que ahuyentar a muchos enemigos monstruosos. Afortunadamente, siempre los derrota y sale triunfante para recorrer el cielo del nuevo día.

En el pasado sólo desembarcaba cuando un Faraón se casaba, haciendo que la esposa concibiera un hijo. Por eso, los descendientes de un faraón eran hijos de Ra. Actualmente, aunque sigue navegando sobre Egipto, ya no se necesitan sus servicios maritales.

Sagitario

El gran centauro, mitad hombre y mitad caballo, que gobierna la novena casa del Zodíaco.

La mayoría de los centauros son criaturas bebedoras y lujuriosas, de comportamiento escandaloso. Una de las pocas excepciones fue Quirón. En su juventud, Apolo y Ártemis le enseñaron música, medicina, arquería, gimnasia y otras ciencias y artes, concediéndole además el don de la profecía. Al hacerse adulto, combinaba la sabiduría, gracia y agilidad de los dioses y los caballos, por lo que los dioses le encomendaban la educación de sus hijos.

Se movía en círculos aristocráticos, y fue el maestro de Esculapio y de Jasón. También hizo gran amistad con Hércules, pero por una triste ironía fue herido por una de las flechas envenenadas que Hércules lanzó contra el jabalí de Erimanto. Aunque era inmortal, temió que el veneno de la flecha le atormentara por toda la eternidad y pidió morir. Zeus premió sus servicios a los dioses transformándole en la constelación de Sagitario, el Arquero.

Ahora Quirón puede galopar libremente por las praderas celestiales, con su arco y sus flechas. A diferencia de Eros, otro famoso arquero del Panteón, nunca dispara sus flechas con malicia.



Sagitario gobierna el periodo en el que el año termina y el mundo espera la renovación. Los humanos nacidos bajo su signo pueden ser tan sabios, valientes y previsores como Quirón, maestro y tutor de héroes; pero a veces pueden manifestar las cualidades menos atractivas del centauro y son groseros, violentos y codiciosos.

Sueño, La era del

Antes de que los aborígenes aparecieran en Australia, el continente estaba ocupado por los espíritus-antepasados de todas las personas, plantas y animales que viven allí en la actualidad. Algunos vivían solos y otros en grupos tribales, similares a los de los aborígenes.

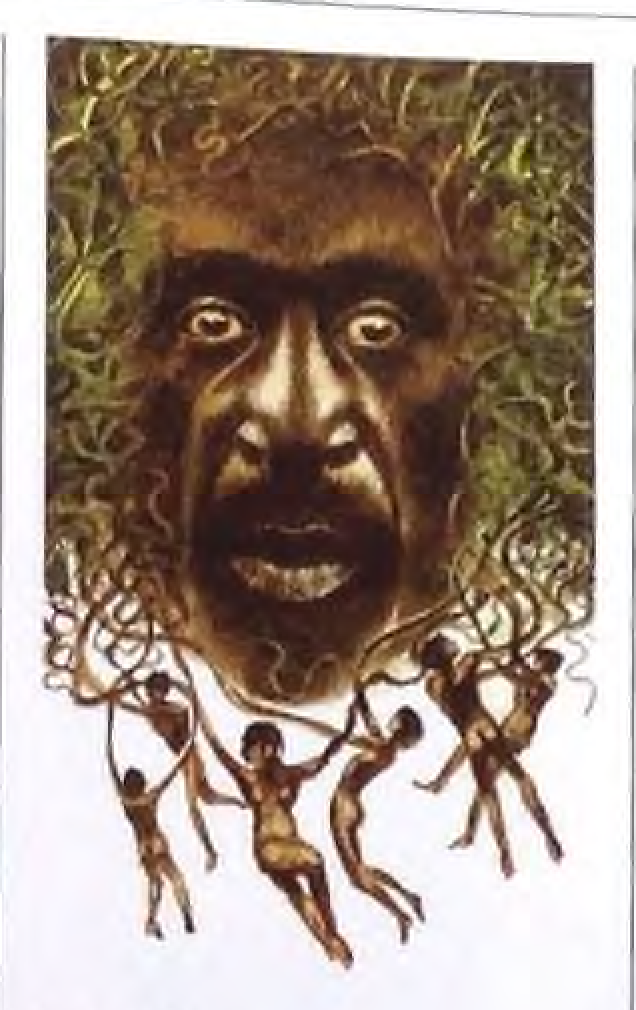
Durante esta época de la tierra, los antepasados creadores le dieron su forma actual. Cada uno tenía su propio territorio y dejó un registro permanente de sus actividades en la fisonomía de la tierra. Por ejemplo, el cazador Mirragan formó muchos de los ríos, cavernas y charcas de las Montañas Azules cuando hurgó las montañas con su lanza al perseguir al gran pez Gurrangatch.

Los espíritus-antepasados crearon también los elementos y los fenómenos naturales. El sol se creó cuando el espíritu del emú y el espíritu de la grulla tuvieron una disputa, y la grulla lanzó al cielo uno de los huevos del emú; el huevo se rompió contra unas maderas reunidas por los habitantes del cielo y la yema estalló en llamas.

La Serpiente Arcoiris excavó muchos de los ríos y pozos al reptar por Australia, y aún ahora se levanta sobre las aguas formando un arco que atraviesa el cielo. Los relámpagos son las lanzas de los Wala-Undayua, u hombres del rayo; la Vía Láctea es la canoa de Nurunderi, y las piedras que hay en las laderas de las montañas son los cadáveres de langostas muertas en una gran batalla contra los canguros.

Los aborígenes consideran que todo en su país es un recuerdo de sus antepasados de la Era del Sueño. Las cañas de los ríos son lanzas arrojadas contra una pareja de amantes en fuga; si se oye cantar a un zarapito, es una madre que llora a un hijo muerto; algunos árboles tienen los troncos retorcidos porque volvieron la cabeza para contemplar el vuelo del primer boomerang. Todo lo que vive y se mueve, todas las plantas y todos los accidentes naturales fueron creados por los espíritus-antepasados en sus correrías, luchas y rituales.

En consecuencia, los aborígenes ven sus creencias espirituales preservadas en toda parte de la tierra y sus aguas, pero su fuerza se va debilitando al haber destruido el hombre blanco su herencia de la Era del Sueño.



Tangaloa

Creador de algunas islas del Pacífico occidental. En el principio del tiempo, Tangaloa era el único ser, aparte de su emisario, el pájaro Tuli. El mundo carecía de forma, a excepción de un enorme océano que Tangaloa contemplaba desde el cielo. Tuli voló durante mucho tiempo sobre este mar, pero al final se cansó y pidió algún sitio donde reposar, y Tangaloa arrojó unas rocas que se convirtieron en las islas de Fiji, Tonga y Samoa.

Entonces Tuli se quejó de que las islas no le daban sombra para protegerle del sol. Tangaloa le dio una enredadera para que la plantara, y al crecer no le salieron hojas, sino hombres y mujeres, que se establecieron en las islas y dieron origen a las razas del Pacífico occidental.

Tauro

El gran toro que gobierna la segunda casa del Zodíaco, vagabundeando entre los pastizales del final de la primavera. Es una bestia imponente, con una voluminosa cabeza y un enorme par de cuernos en forma de media luna. Su negra piel brilla con los reflejos de las estrellas y sus ojos resplandecen como la luna llena.

Tauro está emparentado con muchos grandes toros de la antigüedad, incluyendo los que adoraban los egipcios. Sin embargo, no le gusta que le recuerden a su impresentable primo el Minotauro, fruto de una unión ilícita entre un toro y una mujer.

No hay imagen tan magnífica como la de Tauro recorriendo las praderas celestiales. Cuando se yergue orgullosamente para contemplar sus dominios y cuando trota sobre la hierba con los cuernos en posición de combate, es la personificación de la fuerza y la vitalidad. Como cualquier otro toro, es pragmático y tozudo, leal y decidido, y sumamente protector para con las vacas y terneros de su manada. Los humanos nacidos entre abril y mayo tienden a presentar cualidades similares.

Thor

Dios de la Guerra y del Trueno. Corpulento guerrero con densa barba roja y aterradores ojos azules, vestido a la clásica manera vikinga, con un casco alado, coraza, túnica y calientapiernas sujetos con correas cruzadas. Su arma favorita es un enorme martillo.

A pesar de su destreza en la eliminación de gigantes y monstruos, es un guerrero honorable y un amante devoto, aunque muchas mujeres le han tentado en vano para que abandone los brazos de su esposa Sif. Su martillo es además un símbolo del ardor marital.

Tiene el valor y la nobleza del auténtico guerrero, pero, como ocurre muy a menudo, combinados con una cierta ingenuidad, que permite que le engañen o traicionen. Acepta a los hombres sin conocer más que su cara, y éstos le traicionan con frecuencia.

El hechicero Loki de Outgard humilló en cierta ocasión el orgullo marcial de Thor, desafiándole a él y a sus compañeros a una serie de pruebas: Loki tenía que competir con Logi, el sirviente del hechicero, para ver quién comía más; otro de los amigos de Thor, que podía correr a la velocidad del rayo, tenía que echar una carrera con un gigante llamado Hugi; y el propio Thor tenía que levantar un gato del suelo, beberse todo un cuerno de hidromiel y luchar con una anciana.

Thor estaba seguro de la victoria, pero cuando Loki inició la competición con Logi, éste se comió toda la comida antes de que Loki pudiera empezar, y luego se comió sus botas y hasta la mesa. El corredor amigo de Thor no pudo alcanzar a Hugi, y Thor fue incapaz de levantar el gato, beberse la bebida y vencer a la anciana.

Entonces el hechicero le dijo a Thor que existían fuerzas aún mayores que la suya. Logi era el Fuego, Hugi era el Pensamiento, el gato era parte de los anillos de la serpiente Midgard, que mantiene la Tierra unida, el cuerno contenía el mar, y la anciana era la Vejez.

Los esfuerzos de Thor por levantar el gato provocan temblores en la tierra, y sus tragos del cuerno de hidromiel hacen subir y bajar las mareas. El fuego lo devora todo más aprisa que ningún hombre, no hay guerrero que pueda derrotar a la Vejez, y la velocidad del pensamiento es mayor que la de corredor alguno.



Titanes

La primera raza de seres celestiales: los seis hijos y seis hijas nacidas de Gea, la Madre-Tierra, y Urano, el Cielo estrellado, que era a la vez hijo y marido de Gea.

Los doce Titanes eran como seres humanos de enorme estatura y espléndido físico. Urano miraba con horror a estos hijos suyos, y a medida que nacían los iba relegando a las más lejanas profundidades de la tierra. Pero Gea los amaba y, compadecida de su suerte, convenció a Crono, el más pequeño de los Titanes, de que se rebelara contra su padre. Un día, mientras Urano estaba durmiendo, Crono lo hirió con una hoz, y empezó a reinar sobre los Titanes, creando la mayor parte del universo y sus criaturas, incluyendo los primeros hombres. Pero Urano, antes de morir, había predicho a Crono que también él sería destronado por uno de sus hijos. Y, en efecto, a pesar de las precauciones que tomó Crono, sus propios hijos se convirtieron en los dioses del Olimpo.

El reinado de los Titanes terminó cuando Zeus, hijo de Crono, encabezó una rebelión familiar contra su padre y sus tíos. En la guerra cósmica que se desencadenó, los dioses sepultaron a muchos de los titanes bajo tierra, castigaron a Atlas haciéndole sostener los cielos sobre sus espaldas para toda la eternidad, y sólo permitieron a unos pocos Titanes permanecer en el Olimpo.

Tristán

Este héroe caballeresco puede considerarse como un símbolo eterno de los malentendidos entre amantes.

Tristán, sobrino del rey Mark de Cornualles, luchó valientemente en una gran batalla entre Cornualles e Irlanda. Al principio parecía que Irlanda llevaba las de ganar, gracias a su arma secreta, el gigante Morholt, que luchaba con una lanza envenenada y diezmó a las tropas de Cornualles, derribándolos como si fueran espigas de trigo.

Tristán recibió terribles heridas de la lanza envenenada, pero consiguió cortar la cabeza del gigante. Los hechiceros del rey Mark no tenían ninguna medicina capaz de curar las heridas, y Tristán estaba a punto de morir cuando una dama irlandesa, Isolda, le cuidó con tal ternura que el héroe se recuperó.

Cuando regresó a la corte del rey Mark, no podía hablar de otra cosa que de la gracia, el encanto y la belleza de Isolda. Sus vívidas descripciones hicieron que el rey Mark se enamorase de ella y envió a Tristán como emisario para solicitar su mano y hacerla reina.

Tristán no podía soportar el pensamiento de Isolda compartiendo el lecho del rey, pero su lealtad de caballero le obligó a llevar el mensaje de amor. Sin embargo, en el momento de hablar sus palabras se convirtieron en ardientes declaraciones de su propio amor por Isolda. No podían casarse por miedo de ofender al rey, y así iniciaron una apasionada aventura que duró hasta que el rey Mark llegó en persona a buscar a la novia. Descubrió a Tristán cantándole canciones de amor y le atacó con tal furia, que el joven caballero tuvo que huir a Bretaña.

Entró al servicio del rey de Bretaña como hombre de armas, pero seguía suspirando por Isolda, hasta que decidió, sin ningún fundamento, que ella le habría olvidado, y sucumbió a los encantos de otra Isolda, la de las Blancas Manos, pero aunque se casó con ella no fue capaz de consumar el matrimonio. Su amor por la Isolda de Irlanda era aún tan grande, que ninguna mujer podía sustituirla.

Buscó el olvido en la guerra, hasta que le llevaron malherido a su casa. Incluso en este estado, no permitió que Isolda la de las Blancas Manos le atendiese, y le rogó que mandara llamar a Isolda de Irlanda.

Como era de esperar, ella se negó, y Tristán murió de sus heridas y de la angustia de su corazón.

Tu-el-del-rostro-furioso

Antepasado de los maoríes; uno de los siete hijos del Padre Cielo y la Madre Tierra. Durante incontables siglos, los dos padres mantuvieron abrazados a sus hijos hasta que éstos hubieron creado todo el universo, y ni siquiera cuando terminaron de hacerlo accedieron a soltarlos. Por fin, Tu-el-del-rostro-furioso, que era el único hermano con forma humana, se cansó de intentar escapar y gritó: «¡Matemos a nuestros padres!»

Pero Tane, padre de los bosques, dijo que sería mejor separar a los padres, para que el mundo tuviera el cielo encima y la tierra debajo. Todos discutieron acaloradamente sobre lo que sería mejor, hasta que Tane hizo separarse el cielo y la tierra, y el universo adoptó su forma actual.



Pero Tawhiri, padre de los vientos y las tormentas, aún estaba irritado con sus hermanos. Azotó el mundo con tempestades que destrozaron los bosques de Tane y perturbaron el dominio de Tangaroa, padre de los peces y los reptiles. Muchos reptiles huyeron del mar al bosque.

Tangaroa discutió con Tane por haber dejado que los reptiles entraran en los bosques, y Tane se vengó enseñando a Tu-el-del-rostro-furioso cómo hacer canoas, lanzas, redes y anzuelos con las plantas del bosque, para que así pudiera pescar los peces de Tangaroa.

Con el paso del tiempo, todos los hermanos disputaron unos con otros, pero Tu-el-del-rostro-furioso fue más listo que los demás. Hizo trampas para los animales del bosque y velas para utilizar el viento. Se comió a los hijos de Rongo, el padre de las plantas cultivadas, y arrancó a los hijos de Haumia, padre de las plantas silvestres.

Los hijos de Tu dominaron la tierra y el mar, pero él les enseñó a adorar a la Madre Tierra, que les proporciona alimentos, y al Padre Cielo, cuyas lágrimas de pena por haber sido separado de su esposa caen a la tierra en forma de lluvia.

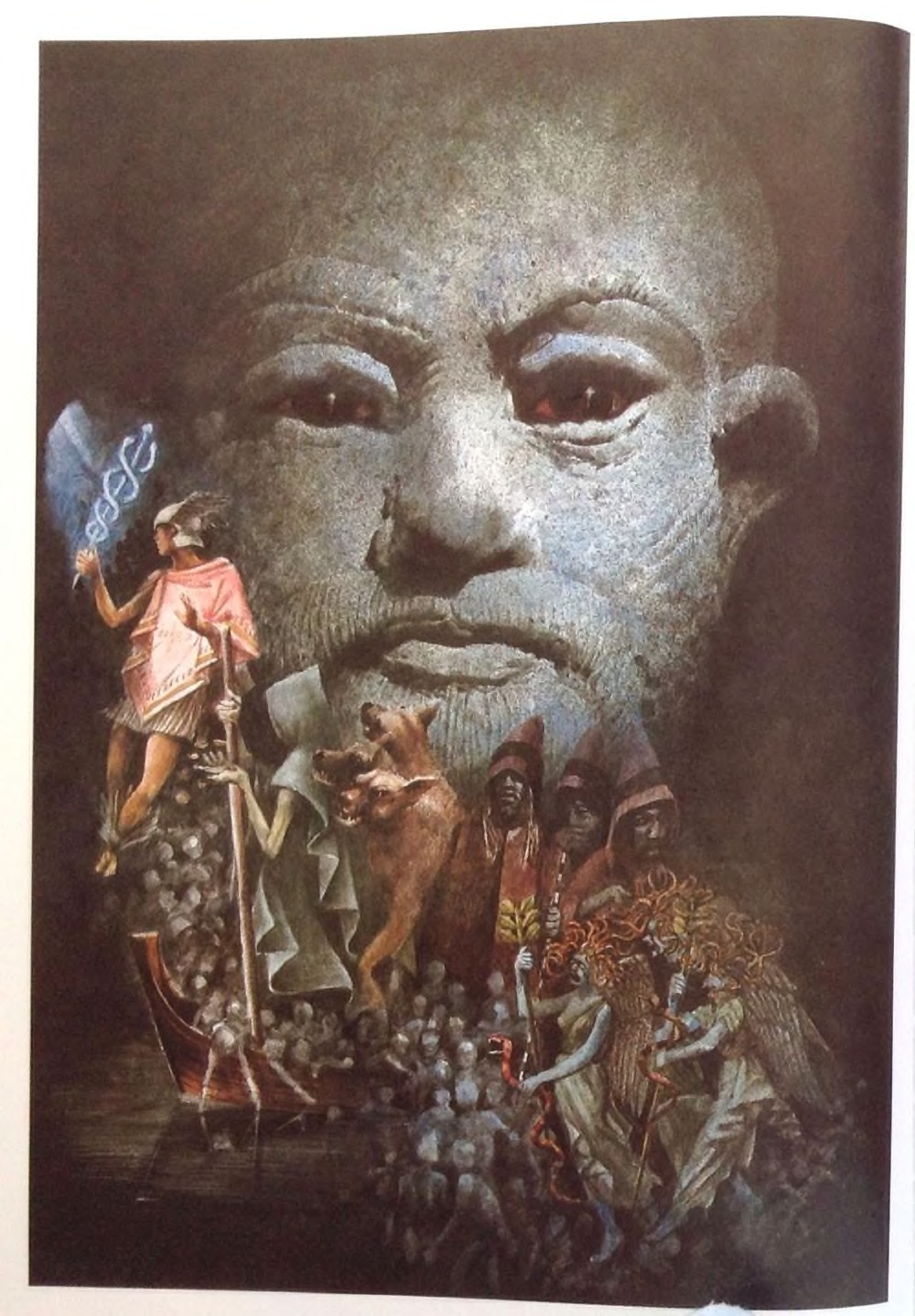
Virgo

La reina de la sexta casa del Zodíaco tiene una triste historia. En su vida mortal fue hija del Rey Icario de Ática, cuyos pastores le mataron cuando se emborracharon con el vino que él les dio. Su hija virgen, Erígone, salió a buscarle acompañada de su perro Mera, que fue el que encontró la tumba escondida. Fue tal su dolor, que Erígone se ahorcó y Mera se arrojó al agua y también murió.

Esta tragedia despertó la piedad de Zeus, que situó al trío entre las estrellas. Mera pasó a ser la Estrella Menor del Perro y Erígone se convirtió en Virgo.

Erígone se ahorcó cuando los frutos y granos del verano están ya maduros para la cosecha, y por eso Virgo simboliza la madurez femenina que aún no se ha entregado.

Tal como corresponde a su estirpe real, es una doncella de aspecto regio: alta, delgada, tranquila, y a la vez sugestiva y tierna, con promesas de riquezas que aún no se han otorgado. Pero como cualquier muchacha mortal, cambia con facilidad de estado de ánimo, y puede ser cooperativa y digna de confianza o ligera, desordenada y fantasiosa. Las personas nacidas bajo la influencia de Virgo suelen tener una personalidad que manifiesta dichos cambios.



Wotan

Dios de la Batalla, Señor de la Furia y Jefe de las Cacerías. En Inglaterra se le conoce como Grim, y en otras partes del norte de Europa como Woden o Wodan. Posiblemente es una de las muchas manifestaciones del gran dios Odín, aunque es muy diferente de Odín en carácter y apariencia. Mientras que Odín es sabio y se interesa por todas las cosas, incluyendo la guerra, a Wotan sólo le interesa el combate y los deportes sangrientos.

A Wotan le tiene sin cuidado la justicia de cualquier causa. Es una personalidad machista, un fetichista de la fuerza física y de la destreza manual y visual. Cuando se oyen en su territorio rumores de guerra, él es el primero en afilar la espada y arengar a sus seguidores, urgiéndoles a montar en sus caballos y seguirle a la primera matanza de enemigos. Cualquier guerra y enemigo le vienen bien.

Galopando a la cabeza de sus tropas, se arroja sobre el contrario con furia sanguinaria, abriéndose paso con la ventaja de ser inmortal y poder recibir tremendas heridas sin daño permanente.

Cuando vuelve la paz, se le ve malhumorado e inquieto hasta que se abre la temporada de caza. Entonces monta en su corcel y sale a perseguir ciervos, con toda la partida de caza rugiendo tras él por los bosques. Y aunque el ciervo busque refugio en los cielos, él lo perseguirá hasta darle muerte entre las nubes.

Wotan es siempre el primero en matar, y entre bramidos de triunfo agita su lanza ensangrentada para que se vea que, una vez más, ha demostrado su hombría.

Este dios brutal y fanfarrón ejerce una importante influencia sobre los hombres. Los impulsa a incontables aventuras sangrientas y los empuja a acciones destructoras. En otras manifestaciones es un dios de la fertilidad, que representa el imparable impulso de implantar sus semillas y crear más hombres y dioses que participen de sus glorias militares.

Xólotl

Dios del Juego de Pelota. En principio le adoraban los aztecas, pero su poder es universal y desempeña una importante función en la victoria de su equipo o jugador favorito, en cualquier juego en el que se use una pelota. A veces ayuda dotando a un jugador de destreza excepcional, pero si el juego va mal para sus favorecidos, puede recurrir a zancadillear o perjudicar de algún otro modo al equipo contrario.

Xólotl siente gran afecto por los gemelos, y actúa como protector suyo en el juego de la vida. Su naturaleza deportiva le hace sentir gran simpatía por los inválidos y tullidos, a los que ayuda para tratar de equilibrar los factores del juego.



Yggdrasil

El Árbol del Mundo. Es un enorme fresno, grande y majestuoso, cuyas ramas cubren los nueve mundos y se extienden hacia arriba, hasta el firmamento. Tiene tres raíces: una llega hasta Asgard, donde residen los dioses; otra a la Tierra de los Gigantes del Hielo, y la tercera al Reino de los Muertos. Estas raíces obtienen agua del Pozo del Destino, el Manantial de la Sabiduría y la Fuente de todos los Ríos. Tres hermanas, las Nornas, cuyos nombres son Destino, Ser y Necesidad, cuidan del árbol y atienden a todas sus necesidades de tierra y agua. Yggdrasil sigifica «El corcel de Ygg», o «El Terrible», uno de los nombres de Odín. Se llama así porque Odín, para conocer el secreto de las runas, tuvo que permanecer colgado de sus ramas por el cuello durante nueve días y nueve noches sobre el abismo sin fondo.

Las ramas de Yggdrasil cubren todo el universo y derraman sobre la humanidad los rocíos del destino y la sabiduría. El árbol se mantendrá firme durante la guerra cósmica final, desencadenada por la maldad de los hombres, en la que hombres y dioses perecerán en terrible combate y la tierra quedará devastada. Pero cuando la guerra haya terminado, los dioses Lif y Lifdrasir saldrán de entre las ramas de Yggdrasil para crear un mundo nuevo y mejor.

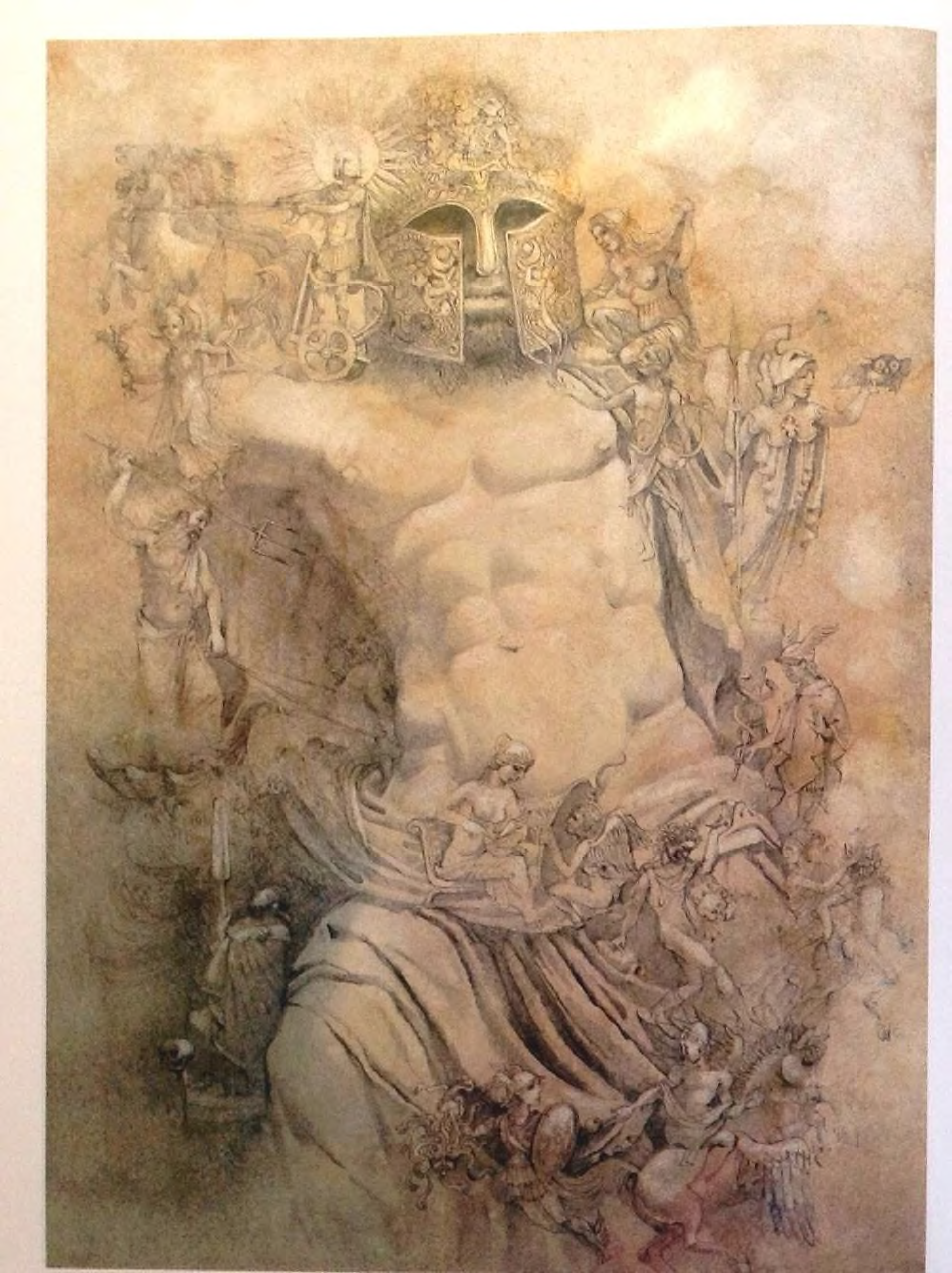
Zeus

Soberano del Olimpo. Un dios con muchas cualidades admirables, contrarrestadas por su carácter rencoroso y su insaciable deseo carnal. En su manifestación con la forma de hombre maduro irradia sabiduría y compasión, pero la mera visión de una mujer atractiva es suficiente para hacerle romper todas sus propias leyes.

Después de una juventud difícil, alcanzó la supremacía en el Olimpo a base de valor y astucia, estableciéndose como árbitro supremo de los dioses y los hombres. Protege todas las leyes y sistemas morales, mortales o divinos, y es el origen de todo el bien y el mal. Se interesa por los pobres y débiles, por los prisioneros y fugitivos, y por los hogares de las familias. Los parlamentos y asambleas similares gozan de su beneplácito, y mantiene firmes los lazos de la amistad y el matrimonio.

Jamás niega su ayuda a los que la piden con sinceridad, pero aplica terribles castigos a los que le ofenden. Cuando Prometeo robó el fuego del Olimpo, Zeus le hizo encadenar a una roca durante 30.000 años, enviando cada día un águila que le devoraba el hígado.

Lamentablemente, ha perdido gran parte del respeto que merece, a causa de su conducta totalmente amoral con las mujeres. Ni siquiera las esposas de sus



amigos más íntimos están a salvo de su lujuria. En su pasión conquistadora, no se detiene ante nada, y si le fallan sus artes de seducción recurre al engaño, la trampa o la violación.

Zeus ha estado casado numerosas veces, pero nunca ha vacilado en abandonar a una esposa para tomar otra, ni en correr en persecución de una virgen recién salido del lecho conyugal. La mayoría de las diosas sucumbieron a su arrolladora masculinidad, pero cuando Deméter le rechazó, él se convirtió en un toro y la violó. La ninfa Asteria logró escapársele, transformándose en codorniz y echando a volar. Táigete, la hija de Atlas, se libró en el último momento, gracias a que Ártemis la convirtió en cierva para que pudiera correr más que Zeus.

Por fin se vio forzado a un matrimonio estable con Hera, Reina del Cielo, que se le resistió hasta que se le ocurrió convertirse en cuclillo y fingir estar helado de frío. La diosa le metió en su cama para calentarlo, pero cuando se encontró con un hombre en los brazos, en lugar de un pájaro, se negó a entregarse hasta que él prometiera casarse. Zeus descubrió pronto que la belleza es una cosa y el carácter otra: Hera resultó ser una esposa celosa y vengativa.

Zeus siente especial atracción por las ninfas, y recurre a toda clase de trucos para seducirlas y para mantener a raya a los indignados parientes varones. Ninguna mujer mortal, soltera o casada, está a salvo de él. Por mucho que sus guardianes traten de protegerla, Zeus siempre encuentra un modo de llegar a su lecho. Acrisio encerró a su hija Dánae en una torre de bronce, pero Zeus se transformó en lluvia de oro y penetró por una rendija. Leda, la bella esposa de Tindáreo, se estaba bañando en un estanque cuando se le acercó un hermoso cisne; al ir a acariciarlo, el cisne se convirtió en el ardiente dios. Raptó a Europa transformándose en un espléndido toro manso, al que la muchacha encontró tan atractivo que se subió a su lomo y le puso guirnaldas de flores en los cuernos. De repente, el toro saltó al mar y llevó a la muchacha hasta Creta, donde se transformó en Zeus y la poseyó bajo las ramas de un plátano.

Con éstos y otros infinitos trucos, el Señor del Olimpo poseyó a innumerables mujeres, de las que tuvo muchísimos hijos, mortales e inmortales. Los problemas que éstos le causaron quizás le hicieron meditar sobre si el breve éxtasis de la seducción compensa el precio que se paga a largo plazo.

Zodíaco, Las casas del

El planeta Tierra recorre un ciclo eterno y rítmico, establecido cuando los primeros creadores formaron el Cosmos a partir del Caos. Se desplaza y gira entre la enorme complejidad de los demás cuerpos celestes, algunos de los cuales están más allá de nuestra percepción y conocimiento. Así como el Cosmos entero se desplaza a través del tiempo, el espacio y el destino, el planeta Tierra recorre un camino prefijado a través de las doce casas del Zodíaco.

Cuando el planeta penetra en la esfera de influencia de cada casa, sus vibrantes poderes impregnan todo lo que crece o se mueve sobre el globo. Al mismo tiempo, otras estrellas y planetas ejercen su influencia mística, según la posición de la Tierra al pasar por cada casa. Cada cuerpo celeste tiene un poder específico, que puede reforzar o distorsionar el de los seres del Zodíaco.

Durante cada ciclo anual, el planeta Tierra pasa primero por la casa de Aries, que hace que las plantas y animales respondan a la vigorización primaveral. Después entra en la zona de Tauro, cuya virilidad impulsa al hombre y otros animales a las tareas de procreación.

Más tarde, cuando el planeta atraviesa las paredes invisibles de las casas de Géminis y Cáncer, penetrando en la casa de Leo en pleno verano, los espíritus de plantas y animales se aproximan a la madurez. Los fríos ojos de Virgo nos vigilan durante el paso del verano al otoño, y así entramos en las casas de Libra y Escorpio, que supervisan la gradual muerte del año.

Sagitario, el arquero, dispara las primeras flechas del invierno mientras el planeta se acerca a la casa de la Cabra, Capricornio, que se yergue en la cima del año. A continuación se llega a las regiones de Acuario, el aguador, y Piscis, el pez. Ambas son frías y húmedas, y las criaturas de la tierra se retiran a sus refugios mientras los dos seres cósmicos vierten el agua que asegura la renovación de la vida.

Después, el ciclo comienza de nuevo, y los habitantes de la tierra saben que su suerte sigue leyes cósmicas. Puede haber una cierta confusión al obedecerlas, porque fueron originalmente dictadas para el hemisferio norte, pero los caracteres de todos los mortales están moldeados por los seres zodiacales que controlan sus destinos.



CAPITULO DOS

COSAS DEL SUELO Y DEL SUBSUELO



COSAS DEL SUELO Y DEL SUBSUELO

En otro tiempo, el mundo invisible que nos rodea estaba mucho más cerca de nosotros que ahora. En los días en que las campanas de las iglesias eran el sonido más fuerte que se oía en el campo, el viajero que atravesara las praderas en la quietud de un atardecer de verano era consciente de una magia que no puede seguir existiendo en artefactos como los video-juegos. Los espíritus de la tierra y de los árboles se hacían presentes casi hasta la revelación, y decían mensajes que resultan inaudibles a las mentes actuales, trastornadas por los despojos de la tecnología. Es indudable que las hadas, pixies, gnomos y goblins vivían en los setos floridos; que una granja destartalada era la morada de una bruja y que había ojos acechando en los agujeros de los árboles huecos. Todo el mundo lo sabía, como se sabía que el infierno está bajo el suelo de los cementerios y el cielo en lo alto del firmamento.

Y lo mismo sucede en todas las partes del mundo. Los bosques, selvas, montañas, desiertos y praderas tienen unas poblaciones misteriosas, que viven en una dimensión ligeramente diferente de la de los humanos y los demás animales. A veces atraviesan las barreras de la conciencia y se revelan a los humanos, con buenos o malos resultados. Las brujas y los hechiceros pueden conjurarlos para que aparezcan, y aconsejan a los humanos acerca de los encantamientos, ofrendas y comportamiento más adecuados para controlarlos o aplacarlos. Ejercen una importante influencia en los asuntos humanos porque ayudan a la gente que les agrada y atormentan a los que quebrantan sus implacables leyes.

Según una teoría moderna, los mitos y leyendas se inventaron tan sólo para explicar fenómenos naturales. Lo absurdo de esta creencia se ve demostrado por la enorme cantidad de información existente acerca de los seres que coexisten con nosotros sobre el suelo o que viven bajo nuestros pies. Es imposible creer que nadie hubiera podido inventar historias tan complicadas sólo para explicar cuestiones tan mundanas como el trueno y el relámpago, las tormentas y los terremotos. El hecho es que nuestros antepasados, cuyas mentes estaban mucho menos confusas que las nuestras, eran capaces de ver, oír y describir todos los misterios de un mundo invisible para los ojos modernos.

En esta parte del libro se describe un gran número de estos seres, para que podamos reconocerlos y tal vez aprender a verlos por nosotros mismos.

Cosas del suelo y del subsuelo

Abatwa o Abatúa

Son las más pequeñas de las criaturas de forma humana, y viven en los hormigueros de África del Sur. Es raro verlos, porque los Abatwa son las más tímidas y evasivas de todas las criaturas con forma humana. Sólo se dejan ver por niños menores de cuatro años, por brujos o por mujeres embarazadas. Si una mujer en el séptimo mes de embarazo ve a un Abatwa varón, sabe que dará a luz un niño.



Los Abatwa son miniaturas perfectas de los habitantes de África, y mantienen una estructura social de clases y familias similar a la de las tribus africanas, aunque no son una raza guerrera y nunca tratan de dominar a las hormigas con las que comparten sus residencias. Se alimentan de las raíces de las hierbas y otras plantas.

Adekagagwaa

El gran espíritu, pariente de la Madre Tierra, que pasa una parte de cada año con las tribus de los bosques norteamericanos, dándoles el calor, la belleza y la fertilidad de los meses de verano. Los dones de Adekagagwaa mantienen a la tribu contenta y bien alimentada, y le aseguran grandes reservas de *pemmican* para el invierno, además de pieles para mantenerse calientes.

Cuando el bosque se tiñe de los brillantes colores del otoño, es la señal para que Adekagagwaa regrese a su hogar en el sur, pero antes de partir promete a la Madre Tierra que volverá al año siguiente. Como símbolo de su promesa, deja una parte de su espíritu dormida en la tierra.

En cuanto Adekagagwaa abandona los bosques, Hino el Tronador empieza a rugir en el cielo, anunciando las tormentas del invierno con sus llameantes arco y flechas. Ga-Oh, el gigante del viento, suelta al oso del viento norte y al alce del viento este; y Gohone, el viejo espíritu del invierno, se agita en la guarida donde ha estado durmiendo desde la primavera. Pronto sale de ella y recorre los bosques, golpeando los árboles con su garrote para hacer caer las hojas.

Así van pasando los meses hasta que Adekagagwaa cumple su promesa y vuelve del sur. Su espíritu dormido despierta y derrite la nieve de la tierra, empiezan a crecer las hierbas y salen las hojas, los animales abandonan sus refugios y las tribus se preparan para otra estación de abundancia, en la que Adekagagwaa satisfaga todas sus necesidades.

Amazonas

Nación de mujeres guerreras que viven cerca de la frontera sur de Turquía. Según algunas historias antiguas, las amazonas se amputaban el pecho derecho para poder manejar con más facilidad el arco. Esta creencia se basaba en una razón etimológica: el nombre se deriva de la palabra griega *mazos*, que significa «pecho», con el prefijo *a*, que indica privación. En realidad, las amazonas son altas, flexibles y de pechos abundantes, miembros fuertes por el constante ejercicio, rasgos severos y nobles, y mirada aguda y desafiante. Se saben superiores a los hombres, a los que sólo utilizan como objetos sexuales. Cada año, un grupo escogido de amazonas vírgenes visita a una tribu vecina, los gargarianos, con el fin de concebir hijos. Devuelven a los padres los niños que nacen y crían a las niñas, enseñándoles las artes de la agricultura, la caza y la guerra.

Un regimiento de amazonas en marcha es un espectáculo impresionante. Las arqueras van desnudas, a excepción de cortas faldillas, y van armadas con arcos y flechas. Las demás llevan pantalones ajustados, túnicas y gorros, y van armadas con lanzas o hachas. La táctica de combate de las amazonas consiste en una repentina descarga de las arqueras, que disparan una nube de flechas para sorprender al enemigo y ablandarle para el ataque de las demás amazonas, con sus lanzas y hachas.

La sociedad de las amazonas es matriarcal, gobernada por una reina elegida a intervalos fijos entre las oficiales más fuertes y valerosas. Su capital, Temiscira, es una ciudad pequeña pero noble, y allí vive la reina en un elegante palacio de diseño clásico, aunque hace frecuentes recorridos por el país para inspeccionar los fuertes, las aldeas agrícolas y los campos de entrenamiento. Las amazonas dedican una parte del año a cuidar de sus granjas, y el resto lo ocupan en diversas tareas necesarias, en el entrenamiento militar y en maniobras.

En otro tiempo, las amazonas aterrorizaron a gran parte de Asia Menor, y sus incursiones llegaron hasta islas tan apartadas como Samotracia y Lesbos. Actualmente es raro que salgan de su territorio, excepto en las visitas anuales a los gargarianos por motivos de fertilidad, y se las deja tranquilas porque los pueblos vecinos no se atreven a enfrentarse con estas indomables mujeres.



Annis la Negra

Criatura con aspecto de bruja que habita en los páramos y laderas de las Tierras Altas de Escocia. Se la ha visto en muchas parte de Escocia, desde Ben



Lomond hasta el Estuario de Pentland, por lo que parece que no tiene una morada fija. Probablemente, esto se debe a que en cuanto saben de su presencia, las madres encierran a sus hijos en casa y ni siquiera los escoceses más valerosos se atreven a salir sin compañía, con lo que se queda sin presas y tiene que marcharse a otro lugar.

Algunos cazadores han regresado aterrados de los páramos, describiendo a Annis como una vieja asquerosa, fácilmente distinguible de cualquier otra anciana por su piel azul y su único pero penetrante ojo. Sólo la han visto a distancia, porque el que se acerque lo bastante para verla claramente cae en sus garras. No se sabe, pues, lo que hace con sus víctimas, y si se las come crudas o cocinadas.

Normalmente, los informes de su presencia la describen sentada sobre un montón de huesos a la entrada de una cueva, pero cuando se forma una partida para tratar de darle caza o ahuyentarla, nunca se la encuentra; sólo queda el montón de huesos, cuyo examen demuestra que Annis la Negra tiene que conformarse con una dieta de ovejas o venados cuando no consigue presas humanas.

Annwn

El Mundo de Ultratumba de los celtas y gaélicos, gobernado por el rey Arawn. Algunas zonas de Annwn son similares a los más hermosos campos de Irlanda, con bosques frondosos y pastos ondulantes, donde crecen primaveras y narcisos. Otras regiones son oscuras, agrestes y ominosas. Es como una combinación de paraíso e infierno, excepto en que en Annwn no existen los terribles castigos que suelen reservarse a los pecadores. Su único sufrimiento es tener que pasar la eternidad entre los silenciosos muertos, que vagan por las regiones oscuras de Annwn contemplando interminablemente sus pecados. Los que merecen un destino mejor, pasan la eternidad en una especie de fiesta perpetua. Salen de cacería con el rey Arawn, beben en fuentes de las que sale vino, y comen de un caldero mágico que siempre está lleno hasta los bordes de sabrosos guisos.

La existencia de este caldero tentó a muchos héroes de la antigüedad, entre ellos el rey Arturo, que organizaron expediciones a Annwn. Si alguno de ellos hubiera podido coger el caldero y traerlo consigo al Mundo de los Vivos, habría adquirido mágicamente propiedades curativas. Cualquier persona enferma o herida que se metiera en el caldero recobraría al punto la salud y viviría muchos más años que sus contemporáneos.

El rey Arawn siempre recibió amablemente a los invasores de Annwn, que perdían todo su miedo y antagonismo cuando se les invitaba a las cacerías y celebraciones. Pero cuando ya creían tener la oportunidad de robar el caldero, se veían rodeados por las legiones de los muertos y tenían que regresar defraudados al mundo de los vivos.

Aracne

La Reina de las Arañas. Originalmente era una muchacha de Lidia, que tenía fama por lo rápido que hilaba lana y lo bien que la tejía, confeccionando magníficos tapices.

Aracne estaba tan orgullosa de su habilidad que desafió a la diosa Atenea, que era quien tejía las ropas de los dioses. Atenea sonrió ante la impertinencia, y se sentía tan segura de poder derrotar a cualquier tejedor mortal que ofreció a Aracne la oportunidad de retractarse.

Pero Aracne insistió, y la mujer y la diosa se pusieron a trabajar con la rueca, la lanzadera y el telar. Sus dedos se movían a la velocidad del rayo mientras hilaban sus hilos y después los tejían para crear tapices. Aracne terminó la primera y ofreció su tapiz a Atenea para que lo comprobara.



Atenea contempló el hermoso tapiz y su furia fue creciendo al no poder descubrir en él una sola imperfección. Ni siquiera se veían los nudos allí donde Aracne había tenido que cortar y empalmar hilos. De golpe se dio cuenta de que ella, una diosa, había sido derrotada por una simple mortal. En su furia, convirtió a Aracne en una araña y la condenó a tejer eternamente con hilo salido de su propio cuerpo.

La Reina de las Arañas sigue tejiendo sus magníficas telas para admiración de la humanidad y su familia recibe el nombre de arácnidos.

Árboles que hablan

En muchas partes del mundo se encuentran árboles dotados del poder del habla. A veces, el árbol se dirige a una persona que necesita ayuda, pero otras veces es un espíritu residente en el árbol el que pronuncia un hechizo o comunica alguna información útil.

Los árboles disponen de mucho tiempo para pensar y observar, y aceptan filosóficamente su destino, que es ser útil a las criaturas del mundo, desde los leñadores a los pájaros carpinteros. De acuerdo con esta filosofía, su conversación suele ser de carácter orientador y servicial, como la del Roble de Bemberg. Este noble árbol, que cuenta ya varios siglos de edad, responde a las preguntas de los amantes referentes a la fidelidad de sus amados.

En el bosque de Sherwood se alzó a lo largo de innumerables generaciones —hasta que murió a consecuencia de la enfermedad holandesa de los olmos— un enorme olmo al que consultaban mucho los cazadores que cazaban en el bosque. Sin embargo, sus respuestas eran algo enigmáticas, del tipo de «cuando el viento agite mis ramas por el oeste, el ciervo pondrá a prueba tus flechas. Cuando los vientos del este hagan volar las hojas alrededor de tus pies, busca conejos peludos para comer».

En la isla de Tonga, en el Pacífico, los habitantes recuerdan que uno de sus antepasados, Longapoa, se salvó de morir de hambre gracias a un árbol amistoso. Durante un viaje en canoa, naufragó en una isla donde no había nada que comer, pero entonces un árbol oyó sus lamentaciones y le aconsejó partir una de sus ramas y cocinarla en un horno de tierra. Cuando Longapoa abrió el horno, descubrió que la rama se había convertido en un apetitoso guiso de cerdo y ñame.

Los árboles de Irlanda son especialmente volubles, y algunos dan información a los que buscan tesoros escondidos



por los leprechauns. Sin embargo, no se conoce ningún caso de descubrimiento de un tesoro leprechaun, por lo que es posible que los árboles estén simplemente dando muestras de buena voluntad.

Las personas que han hablado con los árboles encuentran difícil describir el sonido de sus voces. Aseguran que es como una combinación de suspiros, murmullos y gruñidos. Los árboles grandes tienen voces más profundas, mientras que los árboles pequeños y delgados susurran en voz tan baja que resulta casi inaudible.

Cuando un árbol habla con voz clara, y sobre todo si es la voz de una mujer joven, debe suponerse que no es el mismo árbol el que habla, sino algún espíritu que vive en el tronco. En tales casos, la información recibida debe aceptarse sin reservas. Algunos espíritus de los árboles son inofensivos y serviciales, pero otros son malévolos.

Ártemis

También conocida como Diana: diosa con enorme influencia sobre todas las cosas que crecen en el suelo y sobre la fertilidad de todas las criaturas, incluyendo el hombre.

Ártemis es una de las hijas de Zeus, y hermana gemela de Apolo el Sanador. Nada más nacer, le pidió a Zeus armas y equipo de caza. Zeus le dio un arco de oro y una aljaba de flechas, que ella utilizó con gran eficacia en varias aventuras juveniles en compañía de su hermano. Al fin se retiró a las zonas deshabitadas de Arcadia, dedicándose a cazar y a supervisar los productos de la naturaleza.

Tiene como acompañantes a veinte ninfas, cuya principal tarea es cuidar de su jauría de perros. A pesar de su obsesión por la fertilidad y la fecundidad, su amor por la naturaleza y por toda clase de deportes y ejercicios, no tiene tiempo para el sexo opuesto. No sólo defiende enérgicamente su propia virginidad, sino que además insiste en la castidad de sus servidoras. Cuando una de ellas, Calisto, se dejó seducir por Zeus, Ártemis no quiso escuchar sus excusas y, aunque Zeus trató de protegerla de la ira de Ártemis transformándola en una osa, la diosa cazadora la persiguió y la mató de un flechazo.

Acteón, otro famoso cazador, sorprendió en una ocasión a Ártemis y a sus ninfas bañándose desnudas en un estanque del bosque. La exquisita belleza de la diosa y sus acompañantes le hizo detenerse a mirar, pero, cuando Ártemis se dio cuenta, le convirtió instantáneamente en ciervo y azuzó contra él a sus propios perros, que le hicieron pedazos.

Ártemis personifica a la vez la belleza y los frutos de la naturaleza, y es despiadada con los que infringen sus leyes. Protege a los granjeros que reconocen sus poderes y le ofrecen los primeros frutos de cada cosecha, pero su ira es terrible cuando se le niega este homenaje. Cuando Eneo dejó de hacerle la ofrenda, Ártemis envió un gigantesco jabalí que destruyó sus campos y mató a su familia. Por la misma ofensa castigó a Admeto, llenando su habitación nupcial de serpientes venenosas.

Aquellos que tienen ocasión de contemplar a Ártemis en toda su gloria, guiando a sus ninfas y con sus perros saltando alrededor, mientras ella tiende el arco para abatir a un ciervo, harían bien en desviar la mirada rápidamente, para evitar que la diosa les castigue por el deseo que serían incapaces de ocultar. Su gracia y su belleza simbolizan el misterioso espíritu de las mujeres, que los hombres persiguen siempre en vano.

Barbegazi

Seres semejantes a los gnomos, que habitan en las regiones montañosas de Francia y Suiza. El nombre es probablemente una corrupción de *barbes glacées*, que significa «barbas heladas». En contra de la regla general, los barbegazi «hibernan» durante los meses de verano y sólo salen al exterior después de las primeras nevadas del invierno. Por eso es muy raro verlos cuando la temperatura está por

encima de cero. Nunca se aventuran más abajo de la línea de bosque, y los pocos ejemplares que han sido capturados por montañeros y llevados a las aldeas alpinas sólo sobrevivieron unas pocas horas.

Los barbegazi se asemejan a los gnomos de otras regiones, excepto en sus pies, que son muy grandes, y en que su pelo y su barba parecen hechos de carámbanos de hielo. Cuando estos carámbanos se descongelan —como en el caso de los ejemplares capturados— se ve que debajo hay pelo normal. Utilizan sus grandes pies como una combinación de esquíes y raquetas para la nieve. Un barbegazi puede correr a gran velocidad por un terreno nevado y esquiar en cuestas casi verticales. También les resultan útiles para cavar. Un barbegazi se puede ocultar en la nieve en unos pocos segundos, y puede volver a salir por muy hondo que haya quedado enterrado.

Ambos sexos llevan ropas de piel blanca, parecidas a un chándal, de manera que es difícil distinguir entre machos y hembras a distancia. Su lenguaje tiene un sonido parecido al chillido de las marmotas de los Alpes suizos, y pueden comunicarse a largas distancias por medio de un grito ululante, que puede confundirse con el viento o con el sonido de un cuerno alpino. Los barbegazi viven en complicados túneles y galerías, excavados cerca de las cimas de los picos más altos, a los que se entra por pequeñas aberturas, ocultas por cortinas de hielo.

La actitud de los barbegazi hacia los humanos es aún incierta. Algunos montañeros creen que los perros de San Bernardo se llevan el crédito de muchos salvamentos realizados por los barbegazi. Otros afirman que los barbegazi gritan o silban para avisar de que se va a producir una avalancha, aunque a ellos les gustan las avalanchas y se divierten deslizándose con ellas montaña abajo. En general, la vida de los barbegazi es un misterio para los humanos, porque suelen aparecer sólo cuando las ventiscas y las bajas temperaturas mantienen a los montañeros apartados de las zonas más altas.

Basilisco

El basilisco es un terrible monstruo que nace cuando una serpiente roba y empolla un huevo de gallina. Tiene el tamaño aproximado de un gato y presenta semejanzas con el gallo y con la serpiente, pero es mucho más aterrador que ningún otro reptil conocido.

Las armas del basilisco son sus ojos y sus dientes. Ni siquiera el caballero de corazón más puro puede vencer a un basilisco, porque la mirada de éste es mortal. La mirada del basilisco hace que las plantas se marchiten, los árboles se



sequen y los pájaros caigan en pleno vuelo. La única planta capaz de resistir el efecto de sus ojos es la ruda *(Ruta graveolens)* o «hierba de gracia», que por eso resulta muy útil en las prácticas de brujería.

Los basiliscos causarían estragos en el mundo si no fuera por sus dos enemigos: el gallo y la comadreja. Para proteger una casa contra los basiliscos basta con tener en ella un gallo, porque el basilisco muere al oír el canto del gallo.

Las comadrejas son inmunes a la mirada del basilisco y atacan a éstos sin piedad. Los basiliscos se defienden con sus afilados dientes, pero las comadrejas saben que las hojas de ruda pueden curar sus heridas y no temen al monstruo. Por sorprendente que parezca, la comadreja siempre sale vencedora.

Se dice que Plotino de Antioquía, que era ciego de nacimiento, hizo amistad con un basilisco en el desierto de Nubia y que cubrió los ojos del monstruo para poder domesticarlo. Pero cuando lo llevó a la ciudad, la bestia murió al oír el canto de un gallo.

Bendith-Y-Mamau

Un clan de hadas galesas especialmente desagradables, posiblemente como resultado de hibridación entre hadas y goblins. A diferencia de las verdaderas hadas, que se caracterizan por su agradable aspecto, los Bendith-Y-Mamau son criaturas feas y deformes. No se relacionan con los mortales, excepto para robarles los niños, posiblemente por envidia de su belleza. También en esto se diferencian de las verdaderas hadas, que sólo roban niños recién nacidos, ya que éstos pueden llevarse a niños que ya andan y hablan, dejando a cambio uno de sus propios y deformes hijos, que se llaman Crimbils. Si los padres pueden pagar los encantamientos necesarios, pueden recuperar a su hijo robado con la intercesión de una bruja. Cuando los Bendith-Y-Mamau devuelven a un niño robado, éste no recuerda nada de su experiencia, a excepción de vagos recuerdos de música melodiosa.

Bhogavati

Gran ciudad subterránea, situada en alguna parte bajo el continente asiático, probablemente bajo los Himalayas. Es la capital y principal residencia de los Nagas, espíritus mitad humanos y mitad serpientes. Esta puede parecer una combinación poco atractiva, pero en realidad los Nagas son una raza muy agraciada. Las mujeres naga son tan bellas y juiciosas, que un hombre mortal puede considerarse afortunado si consigue convencer a una de que se case con él.

La mayoría de los Nagas son benévolos hacia los humanos, pero algunos son violentamente hostiles. El demonio Naga-Sanniya, que provoca pesadillas relacionadas con serpientes, debe ser pariente del clan. Los Nagas que se interesan por los humanos pueden ayudarles a encontrar tesoros escondidos, ganar premios en la lotería, y otros golpes de suerte similares.

Bhogavati nunca ha sido vista por ojos humanos, pero se sabe que es una hermosa ciudad, con grandes edificios blancos excavados en la roca. Sus calles están pavimentadas con mosaicos de esmeraldas, rubíes, zafiros, diamantes y otras piedras preciosas, rescatadas del Océano de Leche durante las grandes batallas entre dioses y demonios al principio de los tiempos.

Boggarts

Estos duendes domésticos parecen estar emparentados tanto con los bogies como con los brownies, aunque son mucho más maliciosos que los bogies y, desde luego, no tan serviciales como los brownies.

Su apariencia delata el parentesco con bogies y brownies. Son criaturas pequeñas, semejantes a gnomos vestidos con ropas andrajosas, sucios y peludos, torpes con las manos y los pies.

La presencia de un boggart en una casa o granja se nota por una proliferación de pequeños percances y ruidos persistentes durante la noche. Vuelcan las jarras de leche, rompen las cuerdas de las persianas, impiden que las gallinas pongan huevos, asustan a los gatos, hacen ladrar a los perros, dan portazos, dejan abiertos los grifos, atascan las cañerías, apagan las velas y despiertan a los niños dormidos pellizcándoles la nariz.

El problema es que nadie ha descubierto el modo de mantenerlos a raya o librarse de ellos. Muchas familias afectadas por ellos no han tenido más remedio que mudarse a otra casa. Y la mudanza debe hacerse a toda prisa y sin muchas discusiones previas, pues si no, los boggarts se enterarán y se introducirán en el camión de mudanza.

Bogies, bogles, bogeys

Con estos nombres genéricos se designa a una gama muy amplia de espíritus del suelo y del subsuelo, bastante traviesos aunque en general inofensivos. Les gusta vivir en la oscuridad o en la penumbra, y por eso suelen fijar su residencia en armarios, sótanos, graneros, desvanes, árboles huecos, minas abandonadas, cuevas y grietas, y refugios similares. Les gustan especialmente los lugares donde los humanos guardan las cosas que ya no usan pero que no quieren tirar: un ático lleno de muebles viejos, maletas y trastos similares aloja invariablemente un cierto número de bogies. Cuando la casa está silenciosa, se les puede oír moverse con pretendido sigilo, pero son más bien torpes y se traicionan con tropezones y crujidos. Otros lugares favoritos de estos seres son las tiendas de trastos viejos, los graneros con rincones llenos de heno y maquinaria estropeada, los gallineros abandonados, los cuartos de herramientas, los archivos de abogados chapados a la antigua, llenos de papeles amarillentos, y todos los sitios donde se note esfuerzo humano y abandono. No obstante, también pueden penetrar en las casas modernas y ocupar armarios revueltos, donde pueden ocultarse fácilmente. Aunque tratan de permanecer silenciosos, de vez en cuando un movimiento torpe causa todo tipo de ruidos que delatan su presencia.

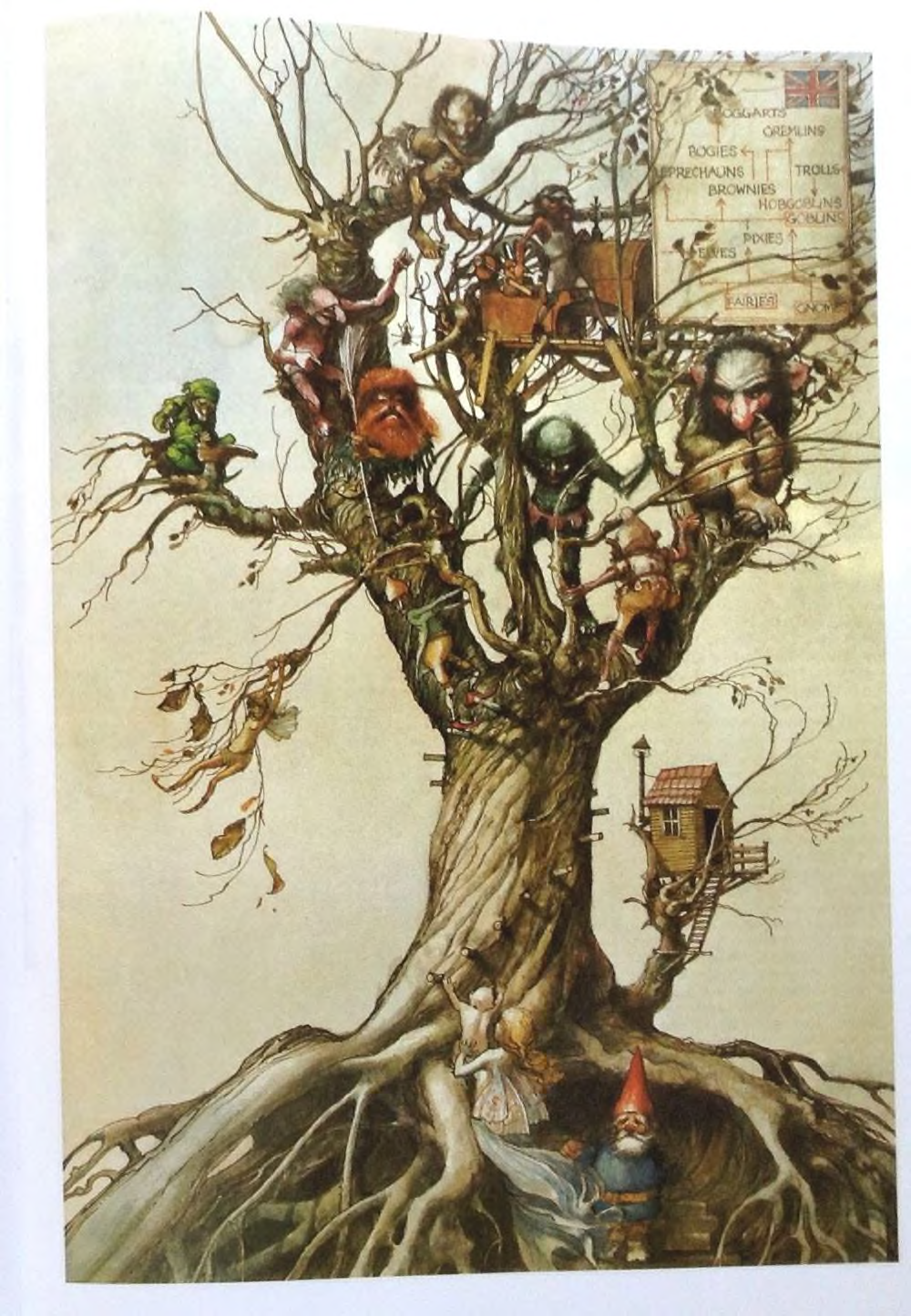
Los bogies se divierten con pequeñas travesuras, que no revelan mucha inventiva por su parte. Destapan a los durmientes en las noches frías y crean vagas sensaciones de incomodidad al acechar tras la espalda de uno en las casas vacías. Les interesan mucho las actividades humanas y les gusta espiar y escuchar conversaciones.

Su apariencia es vaga y amorfa, con una cierta semejanza con una gran pelusa de polvo. Un modo seguro de comprobar su presencia es mirar rápidamente por los agujeros de los tabiques de madera. Si hay un bogey al otro lado, se verá brillar su ojo antes de que tenga tiempo de echarse atrás.

Bokwus

Terrible espíritu de los grandes bosques del noroeste americano. Casi nunca se le puede ver claramente, pero los cazadores indios de la región son siempre muy conscientes de su presencia cuando se aventuran en los bosques de abetos y alerces, cuyas densas copas apenas dejan pasar la luz del sol hasta el suelo. Allí, donde todo es silencio excepto por el




GREMLINS
BOGIES
TROLLS
BROWNIES
HOBGOBLINS
GOBLINS
PIXIES
FAIRIES

murmullo del viento en las ramas altas, se puede vislumbrar el rostro maligno y aquilino de Bokwus, pintado con pinturas de guerra, acechando tras el tronco de algún árbol. En otras ocasiones se le ve fugazmente entre los árboles apretados de las orillas de un río, y allí es donde es más peligroso. Se aprovecha del ruido del agua y de la concentración del pescador en el momento de hacer una buena captura para aproximarse cada vez más, hasta que consigue empujar al pescador en una roca resbaladiza. Tiene una debilidad especial por los espíritus de los ahogados, y en cuanto el alma abandona el cuerpo que cae por las cascadas, él la atrapa y la lleva a su residencia del bosque. Nadie sabe lo que sucede allí.

Brownies

Escocia es única en muchos aspectos, y uno de ellos es la existencia de brownies. Estos espíritus terrestres tienen fama de ser amables y cooperativos, desprovistos de malicia y partidarios de vivir en armonía con los mortales.

Si no fuera por su agradable carácter, no resultarían muy atractivos. Son pequeños y peludos, con la cara chata y un par de orificios a modo de nariz, pero su abierta sonrisa y su carácter extrovertido producen inmediatamente una sensación de buena voluntad.

Los mortales con una personalidad similarmente alegre e inocente ven a menudo a los brownies. Lo lamentable es que muy pocos humanos, que no sean niños, presentan estas características. Esto explica el hecho de que la mayor parte de los encuentros hayan sido comunicados por niños; por lo general, los adultos no creen en los brownies.

A los brownies les gusta jugar con los niños, contarles historias y ayudarles a hacer ramos de flores y guirnaldas de margaritas. Se esfuman en cuanto se aproxima un adulto, pero esto no les impide ayudar a los adultos de muchas maneras. Una de ellas es guiando a las vacas hacia el establo a la hora de ordeñar, o recogiendo a las gallinas por la tarde. Sin embargo, a los brownies no les gusta que se les den las gracias por su ayuda, y nunca aceptan los regalos dejados para ellos.

La presencia de unos pocos brownies es una protección segura contra los goblins. Los brownies corrigen cualquier desaguisado de los goblins tan rápidamente que los mortales ni se dan cuenta de la presencia de éstos.

Los brownies prefieren vivir en su tierra natal, pero muchos de ellos han acompañado a familias escocesas en su emigración a diversas partes del mundo. En consecuencia, una mente alegre e inocente puede encontrarse con un brownie casi en cualquier lugar.

Centauros

La hermosa raza de los centauros habita en las regiones montañosas de Arcadia y Tesalia, en Grecia. No hay visión más impresionante que la de una tropa de centauros galopando por la ladera de una montaña, con las cabezas y troncos humanos a manera de mascarones sobre los poderosos cuerpos de caballo.

Su noble apariencia no concuerda con su carácter, y de esto se puede culpar a su linaje. Ixión, un redomado bribón, fue el padre de una rama de la familia, y Crono el de la otra. Sin embargo, los descendientes de Crono y su esposa Fílira, una hermosa ninfa marina, son de naturaleza muy diferente a la de los descendientes de Ixión.

Zeus invitó a Ixión al Olimpo para purificarle de sus pecados, pero Ixión respondió a su hospitalidad tratando de seducir a la diosa Hera. Esta se le escapó transformándose en una nube e Ixión tuvo que satisfacer su deseo con Néfele, una nube creada por Zeus a semejanza de la diosa. De esta unión nacieron los primeros centauros.

Los centauros pronto demostraron que combinaban la fuerza de un semental con la codicia, la lujuria y la arrogancia de los hombres. Les gustaba beber vino casi tanto como perseguir jóvenes adolescentes, y les encantaban las peleas de borrachos. Hicieron gala de todas estas cualidades cuando irrumpieron en la boda de Piritoo, hijo humano de Ixión, con Hipodamía. Los centauros se emborracharon con el vino de la boda y trataron repetidamente de violar a la novia, hasta que Teseo y Piritoo les expulsaron violentamente.

Los centauros sólo eran leales a Eros, dios del Amor, y a Dioniso, dios del Vino. Una cabalgata de centauros de parranda, con Eros azuzándoles y Dioniso tambaleándose borracho en su carro, hace que todos los hombres prudentes encierren a sus esposas e hijas y atranquen la puerta de sus bodegas.

Los descendientes de Crono se mantuvieron apartados de estas francachelas. Crono y Fílira engendraron a Quirón, un centauro erudito que se encargó de la crianza y educación de muchos héroes griegos. Su descendencia llevó una vida sobria y estudiosa, en fuerte contraste con las bravuconerías, borracheras y escándalos de la otra rama de la familia.

Chenoo

Grandes gigantes de piedra que viven en el territorio de las tribus iroquesas de Norteamérica. Estas enormes y torpes criaturas nunca aprendieron a manejar armas como el arco y la flecha, el cuchillo o la lanza. En las frecuentes batallas que entablan entre ellos, y que hacen resonar las colinas como si tronara, arrancan árboles para usarlos como garrotes y se arrojan grandes peñascos.

Normalmente, los chenoos son inofensivos para los humanos y, de hecho, sienten un poco de miedo de los indios. Cuando un ser humano se acerca a su territorio, se camuflan permaneciendo





tan inmóviles que es imposible distinguirlos de las formaciones rocosas. Sin embargo, un hechicero o chamán puede ser capaz de distinguir a un chenoo y, si conoce los encantamientos adecuados, puede obligarle a hacer lo que le ordene.

Chivos expiatorios

Cuando una comunidad arrastra una carga excesiva de pecados, existe un modo sencillo de resolver el problema.

El último día del año, los ancianos de la comunidad deben escoger una cabra grande y adulta (es preferible un macho, porque la mayoría de los pecados son de origen masculino) y la llevan hasta las afueras del pueblo o aldea.

Entonces la comunidad debe congregarse alrededor de la cabra y maldecirla como causa de todos sus pecados, pero no hay que golpearla (al menos, no muy fuerte), pues entonces no tendría fuerzas para llevarse la carga de pecados.

Por último, el sacerdote pronuncia las maldiciones finales, que transfieren a la cabra todos los pecados de la comunidad. Después de este ritual, se la expulsa al desierto a palos y pedradas, prohibiéndole volver.

De este modo, el pueblo puede iniciar el Año Nuevo con la conciencia limpia y la reconfortante seguridad de que, si vuelven a caer en la tentación, siempre podrán encontrar otro chivo expiatorio para sus pecados.

Cluricauns

Duendes de las bodegas, que parecen diminutos posaderos vestidos con delantal, calzas, pantalones cortos, camisa blanca y zapatos con hebillas de plata. Viven en las bodegas de las casas y posadas. El cluricaun no causa problemas en un establecimiento bien manejado, limitándose a tomar una parte de la comida y bebida disponible. Pero en los malos bares y hoteles devora las provisiones y se traga tales cantidades de bebida, que pronto lleva al establecimiento a la ruina. En las casas privadas, cuyos propietarios son demasiado aficionados al vino, lo más probable es que el cluricaun imite al señor de la casa y consuma enormes cantidades de las mejores reservas, haciendo que el amante de la bebida se rasque la cabeza asombrado al comprobar la cantidad de botellas vacías que guarda en la bodega.

El peor problema de los cluricauns es que pueden convertirse en borrachos de la peor especie. En estos casos, en la casa se oyen constantemente botellas rotas, ruidos y canciones de taberna, y un tumulto general en la bodega. No hay manera de controlar a un cluricaun, y la única solución es que el propietario de la casa renuncie a las bebidas alcohólicas, cortándole así el suministro. Después de un periodo de abstinencia, el cluricaun buscará una bodega más hospitalaria.



Da Duku

Este gran lagarto de las islas Andamán (*Varinadae salvator*, o varano indio) era en otro tiempo el único habitante de las islas, hasta la aparición de la civeta o gato de algalia. Da Duku encontró a la civeta tan atractiva que se casó con ella. Su descendencia, que podía nadar y trepar como un lagarto y era tan hábil en la caza como un gato, dio origen a la población humana de las islas, que rinde homenaje a su lejano antepasado tatuándose la piel, en un intento de reproducir los hermosos y elaborados diseños de la piel del lagarto.

Dama-dagenda

Espíritus de la selva de Papúa-Nueva Guinea. No les agrada la intrusión humana en su hábitat selvático y ocasionan dolores y úlceras a los invasores. Entienden los lenguajes de todas las tribus humanas que viven en su región, pero ignoran todos los ruegos y peticiones de salvoconducto para atravesar la selva. El único modo de escapar al ataque de los dama-dagenda es pedirle a un hechicero que nos enseñe un idioma que ellos no entiendan. Luego, al atravesar la selva, hay que cantar o hablar fuerte en dicho idioma. De ese modo, los dama-dagenda perderán tiempo en tratar de descifrar el significado de lo que uno canta o dice y, para cuando se den cuenta de que todo ha sido un engaño, ya estaremos fuera de su alcance.

Dama de los Saúcos

El saúco (*Sambucus niger*), del que existen diferentes variedades en el hemisferio norte, tiene fuertes poderes mágicos. Las flores, las bayas y la madera misma se pueden usar como base de numerosos ungüentos y pociones, empleados en magia blanca y negra. La estaca con la que hay que atravesar el corazón de un vampiro, para poner fin a sus depredaciones, debería idealmente estar hecha del tronco de un saúco viejo. Posiblemente, los poderes mágicos del árbol se deben a que Judas Iscariote se ahorcó colgándose de un saúco, pero es la Vieja Dama de los Saúcos, cuyo espíritu vive en todos y cada uno de los árboles de la familia, la encargada de perpetuar estos poderes. Procede de Dinamarca, lugar de origen de los saúcos, y pronto se extendió a muchas otras partes del mundo. En Alemania se honra su presencia quitándose el sombrero cuando se ve un saúco.

Es raro que los humanos la vean, excepto en primavera, cuando en las arboledas de saúco aparecen los racimos de florecillas blancas, y en otoño, cuando las bayas negras están ya maduras. Los

que la han visto, generalmente a la luz de la luna, la describen como una mujer pequeña y cojeante, vestida con una túnica tan negra como las bayas del saúco, y con un gorro y un chal de encaje tan blancos como las flores. Se apoya en un bastón retorcido, hecho con una rama de saúco.



Trae muy mala suerte utilizar la madera del saúco para otra cosa que no sean varitas mágicas y artefactos similares. Si se hace una cuna de saúco, el niño no se criará bien; los muebles de madera de saúco se deforman y se rompen con mucha facilidad; y una casa cuyas vigas sean de saúco no conocerá nunca la prosperidad.

Pero si alguien se ve obligado a utilizar madera de saúco por falta de otro material, existe un modo de neutralizar los hechizos de la Vieja Dama. Al cortar la madera del árbol hay que decir: «Vieja Dama de los Saúcos, dame por favor un poco de tu madera, y cuando yo me convierta en árbol te daré un poco de la mía.»

Doble o doppelgänger

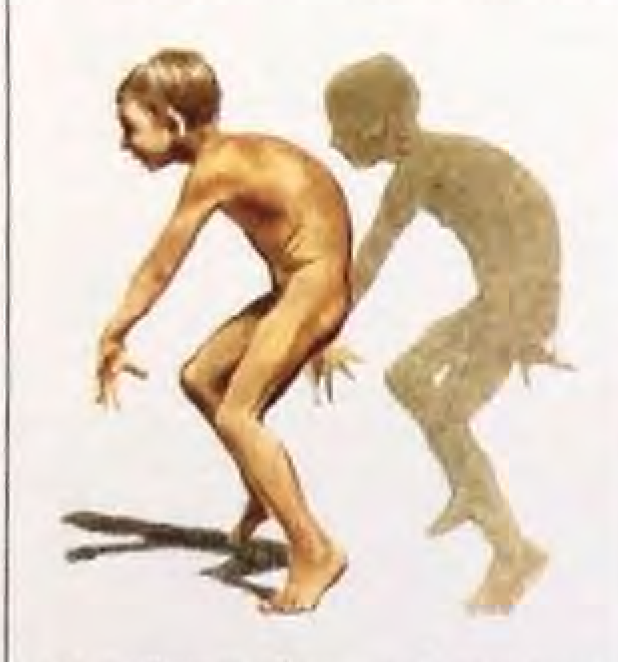
El doble que nos acompaña a todos, vayamos donde vayamos. A diferencia de la sombra normal, que es producida por el sol o cualquier otra luz, el doble es invisible a los ojos humanos, excepto a los de su propietario, y no se refleja en los espejos y superficies pulidas.

El doppelgänger está siempre detrás de su propietario, y se mueve con tanta rapidez que, por muy deprisa que uno se vuelva, siempre queda fuera de nuestra vista. No hay ninguna razón concreta para que sea tan tímido, ya que siempre imita nuestros movimientos exactamente, se hace eco de nuestra voz y adopta nuestras expresiones faciales. Los investigadores especulan que si uno pudiera verse y oírse tan perfectamente imitado, se moriría de vergüenza, y los dobles normales no pretenden avergonzar a sus propietarios.

La función del doble es hacer compañía. Uno no debería sentirse solo nunca, ya que el doble está siempre dispuesto a escuchar con atención, a responder preguntas infundiendo las respuestas en nuestra propia mente, y a guiar nuestras acciones mediante una especie de ósmosis física. Por ejemplo, a veces se mueve con suficiente rapidez para impedirnos dar un paso peligroso entre el tráfico de las calles.

Los perros y los gatos tienen la capacidad de ver a los dobles. Cuando un gato mira de repente detrás de nosotros, con los ojos muy abiertos, es que ha visto al doble. Si un perro nos persigue ladrando, es que le ha trastornado el ver al doble imitando todos nuestros movimientos. Muchas personas ancianas son conscientes de sus dobles y se las puede oír conversar con ellos.

El único peligro de los dobles es que uno de ellos se vuelva malicioso y decida actuar por cuenta propia. A veces esto no tiene graves consecuencias, ya que el doble se limita a hacerse visible durante un breve período y hace que los amigos juren que nos han visto en lugares donde



no estábamos. Pero un doppelgänger malévolo puede cometer crímenes de los que luego acusarán a su dueño; o, aún peor, adoptar una personalidad totalmente diferente de la de éste. En estos casos, uno no tiene un solo momento de calma. El doble le empuja constantemente a hacer, pensar y decir cosas contrarias a su carácter, pone palabras en su boca, afecta a su audición y le involucra a uno en actividades peligrosas. Una persona con un doble descontrolado es digna de compasión.

Eco

Ninfa de la familia de las oréades, que habitan en las cuevas y grutas de las montañas. El gran dios Zeus, tan aficionado a seducir ninfas, la convenció de que le ayudase a encubrir sus escapadas. Su esposa Hera sospechaba de sus frecuentes ausencias del Olimpo, pero cuando descendía a la tierra con intención de sorprender a Zeus en brazos de alguna ninfa, Eco la distraía charlando, cantando y chismorreando, siguiendo las instrucciones de Zeus, hasta que Hera apenas si podía recordar para qué había bajado a la tierra.

Pero Hera acabó por darse cuenta de la razón del comportamiento de Eco, y la condenó a guardar perpetuo silencio, excepto para repetir la última palabra que hubiera oído. Mientras sufría este castigo, Eco conoció al bello Narciso y ambos se enamoraron a primera vista, pero la pobre Eco no podía responder a las ardientes declaraciones de amor de Narciso, excepto repitiendo la última palabra de cada frase. Narciso creyó que estaba burlándose de él y la abandonó indignado.

Eco regresó a las cavernas de las montañas, donde vive su familia, y se fue consumiendo de dolor hasta morir. Sus huesos se convirtieron en piedras de las montañas, pero su amor por Narciso era tan grande que su voz sigue existiendo, todavía con la esperanza de poder responderle.

Aún se puede oír su grito de esperanza en las montañas, pero lo único que puede hacer es repetir la última palabra pronunciada en su presencia.

Sin embargo, hay otros que dicen que quien se enamoró perdidamente de Eco fue el dios Pan y que fue rechazado por la ninfa. Irritado al no verse correspondido por ella, ordenó a unos pastores que la despedazaran y que esparcieran su cuerpo por toda la tierra: desde entonces la voz de Eco, así repartida y dispersa por el mundo, se escucha como un prolongado lamento en todas las montañas.

Elfos

Espíritus o duendes de los bosques, que viven principalmente en el norte de Europa. Los elfos son como humanos en miniatura, pero más atractivos y con mejor figura. Sus mujeres son tan extremadamente bellas, que el hombre mortal que vea una pasará el resto de su vida buscando desesperadamente una mujer de belleza comparable.

La sociedad de los elfos está organizada de manera tradicional: tienen un rey al que sirven fielmente y una nobleza hereditaria, pero el carácter de cada comunidad de elfos es diferente según los países. Así, por ejemplo, los elfos de Alemania ayudan a veces a los humanos, pero otras veces son maliciosos, y por eso los alemanes les tratan con muchas precauciones. Los elfos de Inglaterra, por el contrario son amables y benévolos, y nada les gusta tanto como hacer favores a sus amigos humanos.

Los elfos poseen una gran sabiduría y



el poder de ver el futuro, pero no son de carácter solemne, ni mucho menos. Disfrutan con las fiestas y celebraciones y les gusta bailar toda la noche, hasta que el primer gallo anuncia la salida del sol. Entonces se desvanecen instantáneamente, dejando sólo sus pisadas en la hierba húmeda de rocío.

Los humanos no deben acercarse nunca a los elfos cuando éstos bailan a la luz de la luna, porque al contemplar la suprema belleza de sus mujeres quedarán tan hechizados, que querrán unirse al baile y, cuando los elfos se desvanezcan al cantar el gallo, ellos desaparecerán también.

Enanos

Raza de hombres y mujeres de pequeño tamaño, a los que a veces se confunde con los gnomos. Sin embargo, no es difícil distinguir una raza de otra, ya que los gnomos están perfectamente formados y son armoniosos en su pequeñez,

mientras que los enanos tienen el cuerpo torcido, la cabeza muy grande y la cara contorsionada.

Normalmente, los enanos viven bajo tierra, pero emergen de vez en cuando para celebraciones como las bodas y aniversarios. Recelan de los humanos, pero, cuando el tiempo es muy malo, pueden ocupar sus casas para celebrar cómodamente sus fiestas. En estos casos, el propietario y su familia son siempre invitados, pero, si rechazan la invitación, los enanos traerán mala suerte a la casa y a sus ocupantes.

Los enanos son muy hábiles como mineros, herreros y metalúrgicos, y disponen de poderes mágicos que les permiten encontrar las vetas más ricas de metales preciosos y elaborar con ellos cualquier tipo de arma o artefacto. Un ejemplo famoso de artesanía enana es el Anillo de Odín, hecho para la esposa de Thor, que asegura riqueza eterna a su portador. Los enanos trabajan también metales no preciosos, y han construido numerosas espadas y lanzas mágicas, incluyendo posiblemente Excalibur.

A veces los mineros se topan con los enanos por irrumpir en uno de sus talleres subterráneos o en una veta que está siendo explotada por mineros enanos. Si los mineros humanos se muestran corteses, los enanos no se molestan por estos encuentros accidentales, e incluso pueden ayudar a los mineros a encontrar un buen yacimiento.

Los enanos tienen una gran habilidad para predecir el futuro *(Profecía)*, aunque nunca la emplean con fines comerciales y casi nunca la usan en beneficio de la humanidad. Carecen de lenguaje escrito y se transmiten sus conocimientos de maestro a aprendiz; el aprendiz puede tener que pasar siglos aprendiendo las propiedades mágicas que se encierran en el corazón de los metales.

Encantadoras de ratas

Las ratas poseen tal astucia y crueldad, tal industriosidad e instinto de grupo, que se las supone emparentadas históricamente con la raza humana. Las semejanzas, en efecto, resultan muy incómodas y terriblemete sospechosas. A los humanos, como a las ratas, nos gusta la música, mientras que las ratas, como los humanos, creen en hechizos mágicos, encantamientos y talismanes.

La rata parda *(Rattus norvegicus)*, que conquistó el mundo a bordo de los primeros barcos vikingos que surcaron el mar, en los que se embarcó como polizón en el siglo VIII d. de C., es el miembro más feroz de la familia, y sin embargo el más crédulo. En su país natal, Noruega, hay encantadoras que se encargan de controlarlas.

La preparación de una encantadora comienza hacia la pubertad. Incluye la





ejecución de melodías para ratas con una flauta de tres notas, la detección de colonias, ejercicios físicos y navegación en bote. Una encantadora en grado de novicia tiene que pasar algún tiempo como aprendiz de una encantadora establecida, antes de establecerse por su cuenta.

Cuando una comunidad infestada por las ratas solicita los servicios de una encantadora, ésta negocia antes que nada sus honorarios, que se le pagan por adelantado. A continuación, localiza el cubil de la rata jefe, se sitúa cerca y toca una selección de melodías tradicionales para ratas. Estas melodías tienen unas características muy especiales, pues los intentos de los músicos normales por imitarlas han resultado siempre infructuosos.

La rata jefe responde pronto a esta música mística, y se sienta a los pies de la encantadora. Poco a poco, el resto de la colonia se va juntando tras ella. Entonces la encantadora demuestra su buena forma física al dirigir a toda la colonia de ratas, tocando continuamente la flauta, hasta llevarlas al mar u otra gran extensión de agua, donde tiene amarrado su bote. La mayoría de las comunidades noruegas están a razonable distancia de algún lago o fiordo, pero aun así la encantadora puede tener que caminar a través de páramos y montes, con toda la horda de ratas corriendo y brincando tras ella, hasta que llega a la orilla del agua. Entonces, sin dejar de tocar su misteriosa música, va impulsando el bote con una mano aguas adentro. Imagínese la enorme habilidad que es preciso demostrar para tocar la flauta con una mano mientras rema con la otra.

Las ratas se introducen en el agua y nadan detrás de ella. Las más débiles son las primeras en ahogarse, y una a una se van hundiendo todas hasta que sólo queda la rata jefe siguiendo al bote de la encantadora. Por fin, sus fuerzas la abandonan y acaba hundiéndose bajo la superficie, mientras la última nota de la flauta queda flotando misteriosamente sobre las aguas.

Esfinge

De esta criatura, dominantemente femenina, existen varias especies. La especie griega tiene rostro y pechos de mujer, cuerpo de león y alas de águila. La egipcia, o andro-esfinge, es similar a la griega, excepto en que no tiene alas, y la subespecie egipcia, o crio-esfinge, tiene la cabeza de un carnero o un halcón.

En Persia, Asiria y Fenicia habitan esfinges de ambos sexos. Los machos tienen barba y pelo largo y rizado. La esfinge de la antigua Roma era hembra, y probablemente de origen egipcio, ya que llevaba alrededor de la frente un áspid, la serpiente del Nilo.

Las esfinges del Oriente Medio son célebres por su sabiduría, y esto quizás se debe a que casi nunca revelan su conocimiento y se conforman con aceptar la reverencia de sus adoradores. La especie griega tiene una personalidad totalmente diferente. Son volubles, agresivas, errantes y depredadoras, y tienen afición a la carne humana. Normalmente vagan por el campo, andando con sus pies de león, pero hay rutas aéreas de las esfinges entre las diversas islas griegas. Una notable característica de las esfinges griegas es la práctica felina o femenina de conversar y jugar con sus víctimas antes de devorarlas, proponiéndoles enigmas o acertijos. Sin embargo, son malas perdedoras, y si una víctima se le escapa, la esfinge griega puede caer presa de una furia autodestructiva.

La más conocida de las esfinges griegas es la monstruosa hija de Tifón y Equidna, que la diosa Hera envió a castigar al pueblo de Tebas por su embriaguez, después de que Dioniso les enseñara a hacer vino. Con un estilo típico de esfinge, no se conformaba con devorar a algún tebano desprevenido, sino que se divertía planteándole un acertijo (conocido, naturalmente, como el Enigma de la Esfinge), con la promesa de dejarle libre si lo respondía bien.

Nadie resolvió el acertijo hasta que Edipo de Corinto llegó a Tebas durante su exilio voluntario. La esfinge le acorraló, relamiéndose los labios ante la vista del apetitoso joven, y tras unas pocas burlas preliminares, le planteó su enigma habitual: «¿Qué ser camina a cuatro patas por la mañana, a dos patas al mediodía y a tres patas por la noche?»

Edipo respondió: «El hombre, naturalmente. Gatea cuando es un niño, anda en dos piernas cuando es adulto, y se apoya en un bastón cuando llega la noche de sus días.»

La esfinge se enfureció tanto al verse vencida, que se arrojó al mar, pero en cierto modo podría decirse que salió ganando. El gobernador de Tebas quedó tan complacido por la desaparición de la esfinge, que casó a Edipo con la reina viuda, Yocasta, haciéndole rey de Tebas. Pero, al abatirse una peste sobre Tebas, se descubrió que Yocasta era la madre de Edipo, y los Hados le castigaron terriblemente por su delito.



Faunos

Espíritus de la fertilidad agrícola, probablemente emparentados con el dios Fauno. A veces se les confunde con Pan y con los sátiros, porque los informes de los observadores les describen con características humanas y animales. No obstante, parece probable que los faunos sean más agradables y tratables que los hirsutos sátiros y el propio Pan con sus pezuñas de cabra. Parece que los faunos tienen patas, cola y orejas de ciervo, y cuerpo y cara de joven. Tienen las patas peludas, pero no el torso y los brazos.

A su antecesor, Fauno, se le atribuye la invención del caramillo, una especie de flauta que los faunos tocan con gran destreza. Las ninfas no se asustan de los faunos, que son criaturas amables e inofensivas, y suelen bailar con ellos al son del caramillo, formando un hermoso espectáculo. Por desgracia, la música suele atraer a una horda de sátiros, que llegan galopando para llevarse a las ninfas, mientras los faunos se dispersan por el bosque.

Los granjeros y viticultores procuran tener algún fauno en sus propiedades. No representa amenaza para las mujeres, es un buen tema de conversación, y ejerce una influencia benéfica en la fertilidad del grano y de la uva. No obstante, existe el peligro de que las notas encantadas del caramillo de un fauno impulsen a las hijas del agricultor a bailar desnudas a la luz de la luna.



Fomorianos

En Escocia, una raza de gigantes; en Irlanda, una raza de demonios malignos. En ambos países eran los ocupantes originales de la tierra, que los posteriores invasores tuvieron que someter.

Los Partolones, que fueron los primeros en invadir Irlanda, libraron muchas sangrientas batallas contra los Fomorianos, pero no pudieron derrotarlos y finalmente murieron en una especie de guerra biológica, víctimas de una epidemia provocada por los Fomorianos. Les siguieron los Nemedios, que perdieron la primera batalla contra los demonios. Los Fomorianos les esclavizaron y obligaron a pagar un tributo anual de ganado y niños.

Los siguientes invasores fueron los Fir Bolga, que lograron someter a los Fomorianos y vivieron en paz con ellos. Cuando los Tuata derrotaron a los Fir Bolga, adoptaron una actitud más sutil hacia los Fomorianos. Hicieron amistad con ellos e incluso hubo algunos matrimonios mixtos, pero cuando los Fomorianos se descuidaron, los Tuata cayeron sobre ellos y aniquilaron a toda la población.

Los Fomorianos de Escocia eran una raza menos belicosa que los de Irlanda. A pesar de su gigantesca estatura, ofrecieron poca resistencia a la invasión y fueron absorbidos gradualmente por sus conquistadores; ésta puede ser la razón de la talla y fortaleza de muchos escoceses.

Fuegos fatuos

Luces danzantes que pueden verse en la oscuridad en los terrenos pantanosos, especialmente en los páramos ingleses, donde están causados por un notable pecador llamado Will el Herrero.

Los herreros suelen ser trabajadores honrados y de buen corazón, pero Will cayó entre malas compañías nada más terminar su aprendizaje. Era un truhán muy convincente, y aunque violó todas las leyes de Dios y de los hombres, su lengua le sacó siempre de apuros. Incluso cuando un esposo ultrajado le despachó al otro mundo, el herrero logró convencer a San Pedro de que le diera otra oportunidad. San Pedro le permitió volver a la tierra, pero en esta segunda vida no hizo nada por enmendar sus malos pasos. Cuando su nueva vida terminó, no consiguió que le dejaran entrar ni en el cielo ni en el infierno.

Pero el diablo se apiadó de él y le dio algunos carbones del infierno para calentarse en su exilio de eternas tinieblas. Estos carbones son los que se ven ardiendo en la distancia, mientras Will vaga entre el cielo y el infierno.

Gansos de los árboles

Existe mucha controversia acerca de si estas criaturas son aves, pescados o vegetales, pero la opinión más moderna es que pertenecen a la última categoría.

A diferencia de los auténticos gansos, tienen su origen en los frutos de un árbol que crece cerca de las orillas del agua, en lugares salvajes como las islas Shetland, el suroeste de Tasmania, ciertas partes de Nueva Zelanda y el norte de Noruega. El árbol de los gansos da frutos del tamaño de un huevo de avestruz, que como cualquier otra fruta son verdes y amargos cuando no están maduros. Es imposible recoger frutos maduros del árbol de los gansos, pues permanecen verdes en presencia de los humanos, y maduran de repente durante la noche. En el momento de madurar, caen al agua e inmediatamente se abren para dejar salir a los polluelos, que crecen muy rápidamente, se hacen adultos y echan a volar. Los observadores aseguran que tienen una coloración particularmente atractiva, a base de rosas y verdes muy sutiles.

De vez en cuando se han vendido gansos de los árboles como alimento, pero en general no son muy apreciados porque no hay acuerdo sobre el método de preparación. Algunos cocineros dicen que hay que hervirlos como a las verduras, otros que se deben asar como si fueran aves, y otros que hay que freírlos como el pescado.



Gatos

La mayoría de los gatos relacionados con la magia y el misterio son descendientes del antiguo gato egipcio *(Felis lybica)*, que los romanos importaron a Europa, donde se cruzó con el gato montés europeo *(Felis silvestris)*. Los gatos egipcios eran felinos especialmente joviales, emparentados con Bast, la diosa de la fertilidad, que tiene cabeza de gato. Bast dio a la humanidad los dones de la felicidad y del calor del sol. Los egipcios le rendían homenaje adorando a los gatos, que respondían encantados y lucían amplias sonrisas. Cuando un gato moría, se le enterraba con gran ceremonia en el cementerio de gatos de Bubastis.

Los gatos traídos a Europa no recibieron tanta reverencia, y pronto se volvieron independientes e introvertidos. Cuando se aparearon con gatos monteses, los descendientes heredaron la sabiduría mística de los oscuros bosques europeos, tan diferentes del soleado desierto egipcio. Con el paso del tiempo, los gatos se fueron haciendo conscientes de cosas que no suelen revelarse a los humanos, y por esta razón se ganaron la

amistad de brujas y hechiceros. Su agilidad felina y su sentido del equilibrio les permitía viajar en las escobas de las brujas y bailar en los rituales místicos.

Algunos gatos famosos, entre ellos el gato atigrado llamado Grimalkin, desarrollaron poderes mágicos propios, y los emplearon para hipnotizar a los humanos y obligarles a hacer su voluntad. Afortunadamente para los humanos, la mayoría de los gatos son demasiado indolentes para molestarse en desarrollar plenamente sus poderes heredados. En general se conforman con recibir la veneración humana, incluso en su forma más atenuada, como hacían en Egipto. Un gato satisfecho puede atraer la buena suerte hacia sus dueños, pero nunca gozará de las orgías y festivales acuáticos con que se honraba en Egipto a Bast y a sus gatos.

Gin Seng

La Planta-Hombre, cuya raíz suele presentar la forma y atributos de un hombre: dos piernas, cuerpo robusto, brazos rudimentarios y un apéndice semejante al órgano sexual masculino. El lugar de la cabeza lo ocupan el tallo y las hojas, por encima del suelo.

Los aristócratas del Reino Medio, que eran fogosos amantes, fueron los primeros en descubrir que una droga preparada a partir de la Planta-Hombre les permitía satisfacer a una serie interminable de concubinas. El valor de cada planta dependía del tamaño de su «pene». Una planta especialmente bien dotada, con un falo casi tan largo como las piernas, podía venderse por su peso en oro a los médicos que preparaban la droga. Para preparar el afrodisíaco se necesitaban grandes conocimientos, por lo cual sólo estaba al alcance de emperadores, mandarines, generales y mercaderes ricos.

En otro tiempo, las plantas más potentes crecían silvestres en Manchuria, pero la enorme demanda la convirtió casi en una especie a extinguir. La corte imperial de Pekín, preocupada por las perspectivas de debilitamiento de la virilidad, prohibió la recolección de la Planta-Hombre hasta que se la pudiera cultivar artificialmente. Corea, el País de la Calma Matutina, adoptó el cultivo de Gin Seng como industria nacional, y actualmente el polvo fálico puede adquirirse a un precio razonable, al alcance de todo el que crea que la rigidez de la raíz tendrá un efecto beneficioso sobre sus habilidades amatorias.

Gnomos

La familia internacional de los gnomos se remonta a la época en que el mundo se formó a partir del Caos, y las fuerzas responsables de los metales y las piedras preciosas los instalaron bajo la superficie



de la tierra. A diferencia de los hombres, los gnomos aprenden del pasado y tienen además la capacidad de predecir el futuro y aprender de él. Su nombre se deriva de la palabra griega *gignosko* («aprender, comprender»), y la principal característica de los gnomos es una aguda comprensión todos los aspectos del Cosmos.

Los gnomos miden unos 12 centímetros de estatura, con los miembros en proporción. Se parecen a los pobladores del país donde viven, de modo que un gnomo de Pekín tiene un aspecto chino, un gnomo peruano se parece a un nativo de los Andes, etc. Aparte de su pequeño tamaño, una notable diferencia entre los humanos y los gnomos es su eterna expresión de buen humor. No se dejan abatir por las preocupaciones, como los humanos, practican festejos terapéuticos y, como consecuencia, viven varios cientos de años.

El carácter del gnomo es benévolo y servicial. El *gignosko* les permite penetrar en el espíritu de todas las criaturas y objetos, animados e inanimados, por lo cual pueden influir y cooperar fácilmente con los árboles, las herramientas, los animales, las plantas y todas las demás creaciones del Cosmos y sus habitantes.

Su dieta es básicamente vegetariana, sobre todo cereales y raíces, aunque consumen grandes cantidades de salchichas y salsa picante durante sus festividades. Fabrican una cerveza excelente, pero la usan con moderación, excepto en algunos festivales. Son pioneros de muchas artes y oficios, como el tejido y la carpintería, pero no sienten inclinación por las tecnologías complicadas. Viven con sencillez y comodidad, y prefieren evitar los problemas de la industrialización.

Originalmente, su tarea consistía en supervisar los tesoros minerales de la tierra. Cada grupo familiar se encargaba de cuidar un filón de cobre, una veta de oro, un yacimiento de diamantes o de carbón, o cualquier otro recurso subterráneo. Los gnomos vivían en colonias bajo el suelo, cerca de su zona de responsabilidad. Para facilitar su trabajo, desarrollaron la capacidad de desplazarse o «nadar» a través de la tierra.

Su naturaleza servicial les impulsó a ayudar a los hombres a descubrir tesoros naturales, guiando los pasos de los prospectores e influyendo en el progreso de la geología, a pesar de que el *gignosko* les advertía que los hombres emplearían estos tesoros para el mal, tanto como para el bien. Pero ni siquiera sus dotes de predicción podían prever el alcance ilimitado de la avaricia humana y sus consecuencias.

Al profundizar cada vez más los hombres en la tierra, incontables gnomos se vieron desplazados. Los descuidados mineros destruyeron colonias enteras, y el ruido de las explosiones hacía la vida insoportable. Algunos gnomos se volvieron contra los mineros, y comenzaron una especie de guerra de guerrillas, derribando las vigas, desviando ríos subterráneos hacia las galerías, y otros actos de sabotaje. Pero la mayoría decidieron emigrar a la superficie e iniciar una nueva existencia a la luz del día.

Los primeros gnomos de superficie (llamados despectivamente «gnomos superficiales» por sus parientes subterráneos) aparecieron en los bosques de Europa en tiempos del rey Arturo. Encontraron que la penumbra de los bosques era muy compatible con sus hábitos subterráneos y establecieron colonias entre las raíces de los grandes árboles.

Con el paso del tiempo, su carácter benigno volvió a impulsarles a ayudar a los humanos. La pequeña lechera, cansada de su trabajo, encontraba todos los cubos llenos de leche cuando se levantaba por la mañana; el pastor dormilón descubría al despertar que alguien había reunido el rebaño; y muchos pobres sastres y zapateros prosperaron cuando familias enteras de gnomos se pusieron a trabajar por las noches en sus talleres.

Muchos humanos veían fugazmente a los gnomos, pero nadie logró capturar uno. El *gignosko* hace que el gnomo lleve siempre la delantera a los humanos y ni las trampas más astutas les hicieron caer. Con el tiempo, los humanos aprendieron a aceptar simplemente su presencia, sabiendo que los gnomos no les harían ningún daño.

El estilo de vida de los gnomos volvió a cambiar cuando los humanos talaron los bosques, igual que antes habían saqueado la tierra. Los gnomos tuvieron que retirarse cada vez más lejos de las moradas de los hombres y ahora sólo se los encuentra en los pocos bosques que quedan en Europa. En otras partes del mundo, los gnomos se han adaptado de diversas maneras. Algunos aún tratan de ayudar a los humanos, infundiéndoles un poco de sus dotes de comprensión. Unos pocos se han vuelto malévolos, como sus primos los gremlins, y atormentan a los humanos con travesuras inofensivas pero irritantes. Otras familias de gnomos, como los Leprignomos de Irlanda y los Peruanos Peludos del sur de Australia, han viajado a tierras lejanas en busca de una nueva vida.



Goblins, gobelinos, trasgos

Los gnomos, pixies, gremlins, elfos y leprechauns detestan que se les confunda con los goblins. Las hadas se ponen sumamente furiosas cuando alguien dice que se llevan bien con los goblins. Todos ellos son espíritus de la tierra, pero no tienen más que un parentesco muy lejano con los goblins.

Los goblins proceden de Francia, a donde salieron por una grieta de los Pirineos. A partir de allí se extendieron rápidamente por toda Europa y llegaron a Inglaterra como polizones en los primeros barcos-dragón de los vikingos, probablemente lo mismo que las ratas. En Inglaterra, los druidas les llamaron «Robin Goblin», que posteriormente quedó abreviado en «hobgoblin».

Como otros espíritus terrestres, tienen forma humana, pero ningún ser humano tuvo nunca expresiones tan malignas, astutas y depravadas. La sonrisa de un goblin causa escalofríos; su risa hace agriarse la leche y caer las frutas de los árboles. Ni siquiera una bruja acepta a un goblin junto a su fuego. No le tiene miedo, pero siempre resulta una molestia.

Afortunadamente, la capacidad perniciosa de un goblin es limitada. A diferencia de sus primos lejanos los gremlins, no se molestan en aprender a manejar herramientas y maquinaria. Sus únicos talentos son causar mala suerte y elaborar pesadillas que luego insertan por los oídos de los durmientes. Les gusta atormentar a los humanos derramando cántaros de leche, escondiendo los huevos de las gallinas, soplando hollín chimenea abajo, apagando las velas y cambiando los postes de señales.

Los goblins tienen cierta habilidad para el diseño, pero se limita a gárgolas y descripciones de serpientes, dragones y basiliscos. Pueden comunicarse con las moscas, avispas, mosquitos y tábanos, y en verano su pasatiempo favorito es dirigir a estos insectos contra las criaturas de sangre caliente, como los hombres y los caballos, para contemplar los resultados.

Molestan a los caballos en los establos y en el campo, y una señal segura de la presencia de goblins es el sonido de un caballo resoplando o dando coces al aire para tratar de ahuyentarlos, o revolcándose en la arena para quitárselos de encima.

Los goblins no tienen hogares fijos. Ocupan las grietas musgosas de las rocas y las raíces superficiales de los árboles viejos, pero son demasiado caprichosos para establecerse por mucho tiempo. Los chillidos y risas ahogadas de una banda de goblins cuando planean algún desaguisado sirven como aviso a los humanos para mantenerse a buena distancia de ellos.



Golpeadores

Serviciales espíritus subterráneos que se dieron a conocer en tiempos de los fenicios, cuando éstos navegaron desde el Mediterráneo oriental hasta Cornualles, para intercambiar sus artículos manufacturados por productos como estaño, cobre, plata y plomo.

Antes de la llegada de los fenicios, los mineros de Cornualles no tenían que excavar mucho en la tierra para encontrar los minerales que necesitaban. Pero el auge del comercio provocó una escalada de la demanda, y los mineros tuvieron que ir abriendo galerías cada vez más profundas en las entrañas de la tierra.

Pronto empezaron a oír misteriosos golpes, que al principio pensaron que se debían a los instrumentos de otros mineros que trabajaban en las cercanías. Pero la experiencia les enseñó que los golpes, o bien anunciaban un desastre inminente en forma de derrumbamiento, o bien eran señales que les guiaban a una rica veta de mineral.

Los mineros desarrollaron con rapidez la ciencia de la golpeología, y los golpeólogos expertos eran capaces de descifrar fácilmente el código del golpeador, que les guiaba en las direcciones más convenientes o les advertía que tuvieran cuidado.

Cuando los mineros de Cornualles emigraron a otras partes del mundo, descubrieron que existen golpeadores en todas partes, aunque en algunos sitios se les dan nombres diferentes. Pero su comportamiento es parecido.

Nadie ha conseguido ver a un golpeador más que en atisbos fugaces. De vez en cuando, un ligero desprendimiento de tierra en una grieta de las rocas indica que un golpeador acaba de ocultarse a toda prisa. Otras veces, un minero encuentra en el polvo del fondo de un pozo un rastro de pequeñas pisadas, que desaparecen cuando empieza a examinarlas. No obstante, hay buenas razones para creer que los golpeadores tienen cierta semejanza, y quizás parentesco, con los gnomos.



Gorgonas

Los expertos en gorgonología no se ponen de acuerdo sobre cuántas de estas criaturas existieron, o pueden existir aún. Algunos dicen que sólo existió una gorgona. Otros citan por lo menos tres: Medusa la reina, Esteno la poderosa y Euríale la saltadora. Igualmente se discute si eran criaturas de la tierra, del subsuelo o incluso del aire. Las gorgonas tienen alas pero nadie ha visto nunca una gorgona volando, por lo que las alas pueden ser sólo apéndices decorativos o rudimentarios. En cualquier caso, las gorgonas, que habitan en el extremo septentrional, pertenecen a la generación de monstruos marinos y son hijas de las divinidades marinas Forcis y Ceto.

El problema básico de la gorgonología es que todo el que mira a una gorgona a la cara se convierte instantáneamente en piedra. Existen muchas posibilidades de que las innumerables estatuas de piedra encontradas en las excavaciones de los países mediterráneos sean, en realidad, los restos calcificados de los observadores de gorgonas.

No obstante, parece que la gorgona tiene cuerpo de mujer, con una cabeza grande y cara redonda, nariz aplastada, dientes largos y afilados, más mortíferos que los de un feroz león, y lengua colgante. Estas características no son muy diferentes de las de otros tipos de monstruos (e incluso de algunos humanos), pero la señal infalible de que se trata de una gorgona es que su cabello es una masa ondulante de serpientes.

Una peculiaridad de las hermanas gorgonas es que Medusa era mortal, mientras que Esteno y Euríale son inmortales. A Medusa la mató Perseo, quien opinaba que una cabeza de gorgona sería un perfecto regalo de boda para el rey Polidectes.

Perseo descubrió que las únicas guías de fiar para llegar a la gorgona eran las Grayas, tres ancianas que sólo tenían un ojo y un diente para las tres. Normalmente, las Grayas se hubieran negado a delatar a las gorgonas, pero Perseo resolvió el problema de modo expeditivo robándoles el ojo y el diente y negándose a devolvérselos hasta que las ancianas le revelaran el secreto.

Armado con una hoz mágica, eludió la mirada petrificante de las gorgonas puliendo su escudo como un espejo y utilizándolo a manera de periscopio. De este modo consiguió aproximarse a Medusa y cortarle la cabeza de un tajo. Sin duda, hubiera caído víctima de las otras dos hermanas, pero al morir Medusa, de su sangre nació el caballo alado Pegaso. Perseo pudo montar en él y así logró escapar.

Pero cuando Perseo le llevó la cabeza de Medusa a Polidectes se encontró con que éste andaba persiguiendo a su madre. De modo que, en vez de entregarle la cabeza, se la plantó ante los ojos; y aún muerta, el poder de la gorgona es tan grande que Polidectes se convirtió en piedra. Más tarde, Perseo se libró de la cabeza ofreciéndosela a Atenea.

Los gorgonólogos aseguran que un mechón de los serpentinos cabellos de una gorgona es una protección infalible contra el mal de ojo, pero el pelo de una gorgona, a estas alturas es prácticamente imposible de obtener, porque Esteno y Euríale se encuentran en paradero desconocido.

Gorra Roja

Este maligno duende habita en alguno de los castillos y atalayas en ruinas que aún se alzan en la frontera entre Inglaterra y Escocia. Cambia de residencia muy a menudo para evitar la acción de exorcistas, cazadores de brujas y otras autoridades. Los caminantes que pasan por estas zonas fronterizas pueden sentirse tentados a explorar las ruinas, pero mejor harían manteniéndose alejados, no fueran la residencia temporal de Gorra Roja.

Se le distingue fácilmente, incluso a distancia, por su gorro rojo y sus grandes ojos llameantes, también rojos. Se mueve a gran velocidad, a pesar de llevar botas de hierro, y al acercarse se puede ver que es un viejo, bajo y robusto, con pelo largo y gris, y garras de águila por manos.

Gorra Roja busca presas humanas con el fin de renovar el color de su gorra, que empapa en la sangre de sus víctimas. Puede vencer al humano más fuerte, a menos que la pretendida víctima consiga citar unas pocas palabras de la Biblia antes de que Gorra Roja hunda sus garras en él. Al oír las palabras sagradas, el duende desaparece instantáneamente.



Grano, Dioses y guardianes del

Son los donantes y protectores de los cereales que alimentan a la humanidad. Algunos de ellos crearon realmente los diversos cereales, mientras otros los protegen contra los malos espíritus que podrían marchitar el grano, y otros se encargan de destruir los insectos y animales que podrían echar a perder la cosecha.

La diosa Deméter dio a la humanidad las primeras semillas de trigo y enseñó a Triptólemo a cultivar la tierra y hacer pan. Este difundió el arte de la agricultura por los países del Mediterráneo, ayudado por deidades como Adonis, que vivía en cada grano de trigo cultivado en Fenicia; Ceres, que cambia el color del trigo de verde a dorado; y Flora, que protege las cosechas de las plagas.

Mientras estos conocimientos se difundían por Europa y Asia, los dioses de otros países crearon otros tipos de grano. En Norteamérica, el Señor de los Vientos entregó el maíz a su hijo Ioskeha, que enseñó a las tribus de los hurones e iroqueses a cultivar las plantas. En Asia, varios dioses regalaron el arroz a sus adoradores. Inari, el dios japonés del arroz, sigue cuidando y protegiendo las cosechas. Es un anciano benigno, sonriente y tranquilo, cuyo trono es un saco de arroz. Le ayudan dos zorros, que llevan sus instrucciones a los campesinos. Si un campesino ve un zorro atravesando sus campos de arroz, no debe espantarlo, porque podría ser un mensajero de Inari, inspeccionando el progreso de la cosecha.

Varios dioses influyen en las cosechas de grano de China. Su jefe, el príncipe Liu, es supervisor general del mijo, el arroz, el trigo, la cebada, el centeno y el maíz. Hu Shen protege los cultivos contra el granizo, y el general Pa Sha combate a las nubes de langostas que atacan el grano verde. Otros dioses intervienen durante el arado, la siembra y la cosecha, mientras que la princesa Tien Hou se encarga de que no falte la lluvia.

Los campesinos europeos dependen de varios seres para la buena marcha de sus cultivos. En el norte de Europa, jaurías de perros invisibles protegen los campos de trigo y centeno, ahuyentando a los malos espíritus. Estos guardianes tienen el paso tan ligero, que pueden correr por encima de las espigas, pero su presencia se nota por las ondas que producen en el campo de trigo.

Los campos de Rusia están vigilados por los poleviks y las polunitsas. Los poleviks son criaturas de aspecto semihumano, con el pelo y la barba verdes como el trigo verde, mientras que las polunitsas son mujeres jóvenes, con el pelo tan dorado como las espigas maduras. Unos y otras castigan a los intrusos que penetran en los campos, y tratan con dureza a los campesinos perezosos que no dedican la debida atención a sus cultivos.

En Inglaterra, cada granja tiene un Espíritu del Trigo particular. Es una mujer que aparece cuando los primeros brotes verdes asoman de la tierra, estimula su crecimiento y favorece la maduración de las espigas. En el tiempo de la cosecha, cuando los segadores cortan el trigo y lo reúnen en gavillas, ella se va retirando hasta que sólo quedan espigas para la última gavilla. Los segadores se le acercan con reverencia, porque la hoz que corta la última gavilla puede también matar al Espíritu del Trigo, y cuando los últimos tallos han caído, los segadores hacen con ellos una Muñeca del Trigo y la guardan hasta el año siguiente. A su debido tiempo, el Espíritu saldrá de la Muñeca y comenzará de nuevo su tarea.

Gremlins

Traviesos espíritus menores de las herramientas y la maquinaria, lejanamente emparentados con gnomos y goblins. Al igual que los gnomos, hubo un tiempo en el que ayudaron a la humanidad. Podían hacer que las herramientas funcionaran mejor y más deprisa, guiaban las manos de los artesanos e inspiraban nuevos inventos. Los gremlins americanos ayudaron a Benjamin Franklin en sus experimentos eléctricos, y un gremlin escocés, Hector O'the Clyde, atrajo la atención de James Watts hacia la fuerza del vapor, haciendo saltar la tapa de una cacerola.

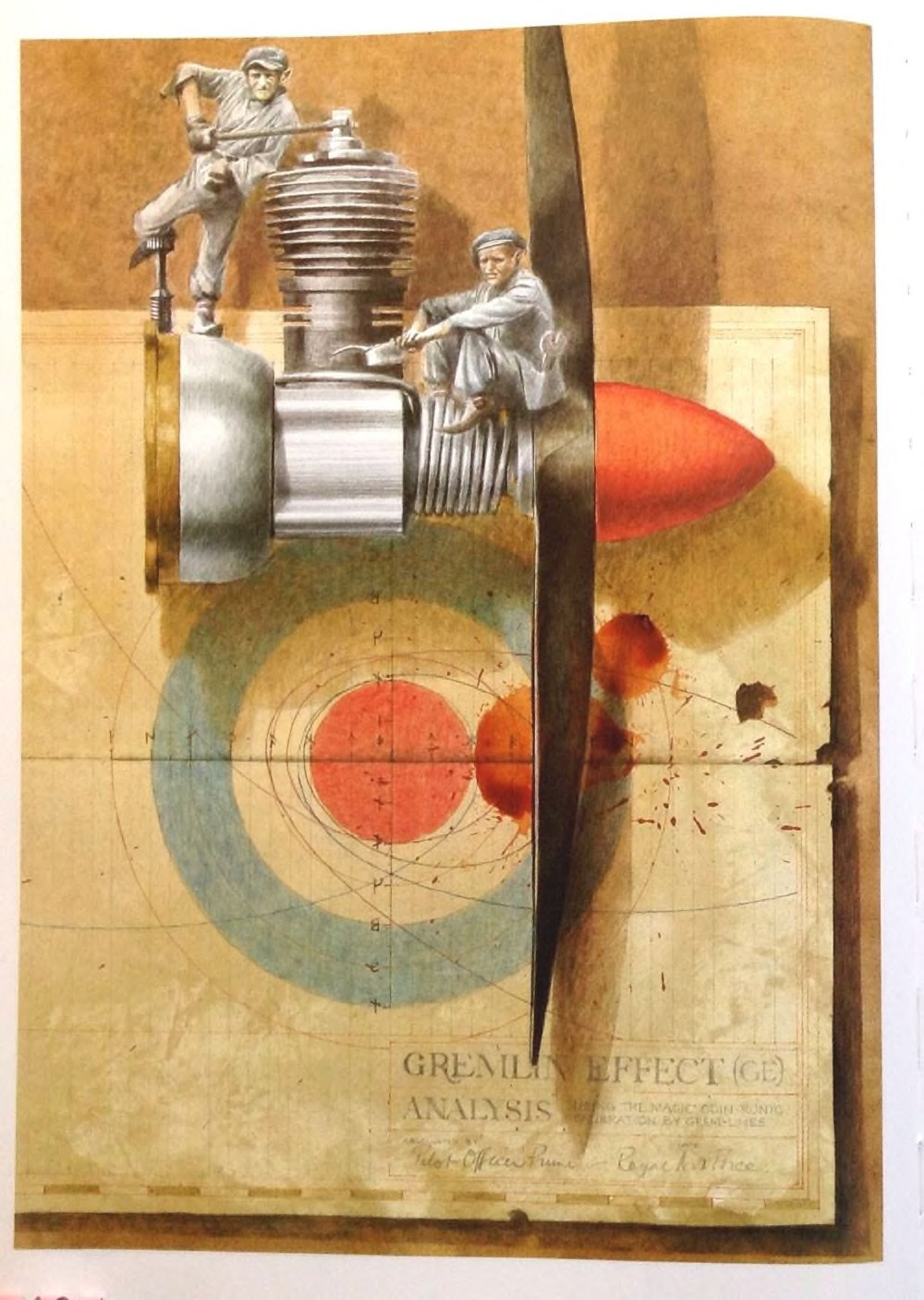
Si los humanos se hubieran dado cuenta de la importancia de los gremlins en el desarrollo tecnológico, la historia habría podido ser diferente. Lamentablemente, la mayoría de los ingenieros y mecánicos carecían de visión para la gremlinología y se atribuyeron todo el crédito de los nuevos inventos, sin conceder ninguno a los gremlins.

Este insulto agrió la actitud de los gremlins hacia la humanidad. En lugar de ayudar, se dedicaron a aplicar su conocimiento de la «esencia» de los instrumentos y máquinas para complicar la vida de los humanos, introduciendo el «efecto gremlin» —conocido por los técnicos como EG— en todas las herramientas y maquinarias hechas por el hombre.

En su forma más simple, el EG se manifiesta en la súbita desviación del martillo hacia nuestro pulgar cuando estamos clavando un clavo. Los reparadores caseros, que carecen de la confianza que debilita los poderes del EG, son víctima fácil del efecto gremlin. Cuando intentan serrar una tabla, descubren que el EG ha colocado un nudo indestructible en la trayectoria de la sierra. Cuando pintan un techo, el EG hace que la pintura escurra y les caiga por los brazos.

En cada casa hay un gremlin hereditario, que entró en ella como ocupante de una máquina de coser o algún otro aparato doméstico. El gremlin sujeta la palanca expulsora de las tostadoras, para que las tostadas se quemen en vez de salir a tiempo, atasca el tubo de combustible de las segadoras, desinfla un neumático del coche cuando uno tiene que salir con el tiempo justo, altera la proporción de agua fría y caliente cuando alguien se ducha, e inflige otros pequeños tormentos similares.

La primera persona que identificó el EG fue el piloto Prune, oficial de la Royal Air Force. Durante la Segunda Guerra Mundial, se dio cuenta de que las inevitables averías de la maquinaria, justo cuando más se la necesitaba, no podían achacarse sólo a los mecánicos de los aparatos. Tras cuidadosa investigación,


GREMLIN EFFECT (GE)
ANALYSIS

descubrió que la principal característica del EG es la acción sobre algún componente muy secundario. La experta aplicación del EG garantiza que un mecánico llegará a desmontar por completo un motor antes de descubrir que la avería se podría haber corregido apretando un simple tornillo.

Habichuelas mágicas

Se han realizado muchas investigaciones hortícolas para tratar de identificar la estirpe concreta de judías plantadas por Juanito el Matagigantes y su madre. Los investigadores creen que se trataba de un cruce entre el haba común *(Vicia faba)* y la alubia trepadora *(Phaseolus vulgaris)*, que combinaría la estructura y fortaleza de una con las tendencias trepadoras de la otra. Hasta ahora, todos los intentos de reproducir la planta, clasificada como *Ph. gigantis*, han fracasado. La cooperación de brujas blancas ha resultado ineficaz, y las brujas negras se han negado a colaborar, asegurando que un antiguo embrujo las prohíbe interferir en los asuntos de los gigantes. En la actualidad, los investigadores opinan que para hacer crecer la planta original se utilizó posiblemente un fertilizante similar al descrito por H. G. Wells en *El alimento de los dioses*.

Las compañías aéreas no se han mostrado muy partidarias de los experimentos, pero sería posible obtener ayuda económica del ejército, con la idea de acordonar las grandes ciudades con matas de habichuelas para protegerlas de los ataques aéreos. El problema es que una proliferación de leguminosas que crecieran hasta las nubes ocasionaría muchas dificultades. La maduración de las vainas haría caer sobre las poblaciones un bombardeo de alubias de peso y tamaño desconocidos. La aparición de las flores llenaría la atmósfera de polen, causando grandes sufrimientos a las personas alérgicas. La lluvia de hojas secas agravaría los problemas de contaminación. Y la misma altura de las matas atraería tormentas eléctricas, provocando precipitaciones inesperadas.

Por otra parte, los investigadores han discutido la posibilidad de que una nueva mata de habichuelas atraiga a otro gigante. Juanito cortó la mata en tiempos anteriores a la superpoblación urbana, pero la destrucción de un gigante por un método similar en nuestros días ocasionaría muy mala publicidad, reclamaciones por daños y perjuicios, manifestaciones ecologistas, etc.

La opinión general es que cualquier experimento futuro debería llevarse a cabo en el interior de una torre especialmente construida, que no llegara más arriba de la Tierra del Cuco de las Nubes, para poder limitar cualquier efecto adverso antes de que se haga incontrolable.



Hadas

También conocidas como el Pequeño Pueblo, los Hombres Verdes, la Buena Gente, los Señoriales y otros muchos sinónimos y eufemismos. Es una comunidad internacional de seres inmortales, originarios de Italia, donde se les llamaba *fatae*. Cuando la civilización romana se extendió a otros países, las *fatae* siguieron a los romanos y se establecieron en los mismos territorios. En Francia, el nombre *fatae* se convirtió en *fée*. Cuando los romanos invadieron Inglaterra, las *fée* les acompañaron. A lo largo de los siglos, el nombre se britanizó en *fays*, que los campesinos ingleses acabaron transformando en *fairies*.

Las hadas nunca lograron establecerse en Grecia porque las ninfas y dríades las expulsaron, pero se extendieron hacia el este, desde los emplazamientos romanos de Oriente Medio, hasta muchas partes de Asia. Durante los últimos cuatro siglos, han acompañado a los emigrantes europeos a Norteamérica, Australia y otras partes del Nuevo Mundo. Viven en toda Inglaterra e Irlanda, excepto en los condados de Cornualles, Devon y Somerset. Se establecieron allí poco después de la ocupación romana, pero pronto chocaron con los habitantes originales, los pixies. Durante el reinado del rey Arturo, los pixies lucharon contra las hadas en una gran batalla y las expulsaron al este del río Pedder.

La función de las hadas originales, las *fatae*, era aparecer en las casas donde había nacido un niño y otorgar diversos dones al recién nacido. Si los familiares del niño las trataban con mucho tacto y delicadeza, concedían dones como la belleza, la tranquilidad o el buen carácter. Pero si alguna de las hadas se sentía ofendida por la recepción, podía equilibrar estos beneficios con algún tabú o limitación, que afectaba al niño para el resto de su vida. En casos extremos las hadas ofendidas podían hacer que los adultos de la familia se quedaran calvos, sordos, reumáticos o con otros problemas físicos.

Las hadas han continuado con su función original, pero a lo largo de los siglos han ampliado sus actividades considerablemente, interfiriendo de muchas maneras en los asuntos humanos.

Un hada, sea macho o hembra, suele adoptar la forma de un humano perfecto en miniatura. Quienes las han visto dicen que tienen la altura de las rodillas de un hombre bajo o que son aproximadamente «tan altas como la cabeza de un perro». Sin embargo, pueden aumentar o disminuir de tamaño a voluntad, encogiéndose hasta el tamaño de un piñón o creciendo hasta la altura de un hombre.

Contrariamente a la creencia popular, las hadas no tienen el poder de hacerse invisibles. Los pájaros, caballos, perros, vacas y demás animales las ven claramente. Pero los humanos sólo pueden ver a las hadas entre dos parpadeos de un ojo, de manera que sólo se pueden tener vistazos fugaces.

Existen, no obstante, algunas excepciones a esta regla general. Una es cuando las hadas mismas utilizan su poder mágico (denominado «glamour») para permitir que los mortales las vean. Otra excepción tiene lugar durante ciertas estaciones o fases de la luna: por ejemplo, cuando hay luna llena en la Noche de San Juan. En tales ocasiones, un mortal puede ver sus danzas y celebraciones, pero si se acerca mucho a mirar pueden castigarle con la locura lunar. Una tercera excepción es el uso de una piedra con un agujero natural, es decir, una piedra en la que se haya hecho un agujero por acción de las aguas de un río (las piedras horadadas encontradas en la playa o la costa marina no sirven). Si un mortal mira a través del agujero de una de estas piedras, podrá ver claramente a las hadas.

La familia de las hadas incluye dos especies diferentes: el Hada Gregaria y el Hada Solitaria. Las primeras viven en comunidades o *fatara*, mientras que las últimas viven siempre solas. Las hadas gregarias van vestidas de verde, aunque a veces llevan un gorro rojo adornado con una pluma blanca; las hadas solitarias visten siempre de rojo.

Las hadas gregarias viven en colinas huecas o en los grandes montículos de tierra que se llaman túmulos, y que las tribus prehistóricas levantaban como monumentos a sus jefes muertos. Los mortales deben evitar estos lugares después del anochecer, sobre todo en noches de luna llena.

Es un error pensar que existe un hábitat separado, llamado el País de las Hadas. Las hadas coexisten con nosotros en nuestro propio mundo, que es lo bastante fantástico para todo el que tenga ojos para apreciar su belleza mágica.

Las hadas gregarias que acompañaron a los emigrantes humanos al Nuevo Mundo solían escoger como residencia accidentes naturales del terreno, semejan-



tes a los túmulos. Igual que en Europa, se retiraban a su interior durante los meses de invierno y volvían a salir en primavera. En el Nuevo Mundo se ven con frecuencia señales de las hadas. Los aborígenes australianos aseguran que los remolinos de polvo que se ven en los caminos del bosque son una señal infalible de un ejército de hadas en marcha.

La sociedad de las hadas está organizada de modo similar a la de los mortales, aunque podría definírsela como matriarcal. Cada comunidad de hadas gregarias está regida por una Reina. También existe un rey, aunque sería más apropiado describirle como un consorte, porque no tiene los mismos poderes que la reina. Toda la raza de las hadas está gobernada por la reina Titania y el príncipe Oberón, cuya corte está situada en las cercanías de Stratford-on-Avon, Inglaterra. Pero gobiernan con mano muy ligera y dejan casi toda la tarea para las reinas de las diferentes comunidades. Titania es una persona de estricta moralidad, pero Oberón es un ardiente amante, que reparte sus favores con igual generosidad entre hadas y mujeres mortales.

Cada año se celebra un congreso internacional de reinas, pero no es un acontecimiento muy serio. Los delegados se pasan casi todo el tiempo chismorreando, cantando y contando nuevas historias acerca de la estupidez de los humanos.

Las reinas de las hadas y sus asistentes son muy conscientes de la moda, y se visten con elaborados trajes de hilo de seda de araña, adornados con lentejuelas de gotas de rocío. Estos vestidos tienen la peculiaridad de que las manos humanas no pueden tocarlos ni sentirlos, si un hada reina se aparece a un mortal.

Cada comunidad de hadas gregarias dispone de un número de artesanos, que construyen todos los artefactos necesarios y los venden en los mercados de hadas. Las hadas solitarias acuden a estos mercados a vender materiales como la seda de araña que han recogido, zapatos y otros artículos que hacen en sus solitarios refugios. En estos mercados se utiliza como moneda el oro de las hadas, que desaparece si lo tocan manos humanas.

Las reinas mantienen una estricta disciplina en sus tropas y poseen enormes poderes de encantamiento. Cuando una reina tiene que castigar a un hada rebelde, la envía al exilio, con orden de no regresar hasta haber cumplido una misión concreta. Las reinas son damas caprichosas, y las misiones que encargan pueden ser beneficiosas para la humanidad o más bien malévolas. Pueden encargarle a un hada que se ocupe de que una vaca dé siempre leche cremosa, o que impida que las campanas de la iglesia suenen un domingo por la mañana.

De vez en cuando, un hada es incapaz de llevar a cabo su misión, bien porque se apiade de los mortales, bien porque no esté suficientemente versada en encantamientos. En estos casos, si se trata de un varón, suele pasar a convertirse en un hada solitaria. Las hadas hembras han encontrado una solución diferente: salen al encuentro de algún infeliz hombre mortal y se dejan ver en forma humana. El hombre se enamora instantáneamente y la lleva a casa para hacerla su esposa.

Estos matrimonios tienen siempre un final trágico. El hada es muy mala ama de casa, y como amante es muy quisquillosa. Añora la vida sin preocupaciones que llevaba antes y le aterra el tener que ir a la iglesia con su marido, ya que las hadas no pueden ser cristianas, pues sólo rinden homenaje a la Antigua Religión. Y en cuanto nace el primer hijo, el hada huye con él antes de que lo bauticen y se lo lleva con las demás hadas. La reina la perdona, porque el matrimonio con un mortal se considera suficiente castigo, y el niño se cría con las hadas.

Mucha gente piensa que las hadas son criaturas más bien débiles e insustanciales, pero en realidad los varones son heroicos guerreros, que protegen sus dominios contra la invasión de goblins, pixies y otras criaturas del suelo y del subsuelo. Un batallón de guerreros armados con lanzas y espadas puede hacer frente a cualquier cantidad de goblins.

La mayoría de las hadas son vegetarianas, pero su dieta es muy variada: comen miel, queso, huevos de muchos tipos de aves, bayas, frutas, grano y toda clase de productos de huerta. Les gusta de manera especial el pastel. No les gusta la leche, que consideran muy espesa para su gusto, y generalmente beben rocío o agua de manantial. De vez en cuando destilan una especie de néctar de flores, pero en general opinan que el hecho de ser un hada ya es bastante intoxicante de por sí.

El problema es que son demasiado impacientes para ser buenos jardineros o agricultores. La necesidad de obtener alimentos, ahora que casi todo el campo está controlado por los humanos, les lleva a frecuentes conflictos con granjeros, apicultores, jardineros y hortelanos mortales. Pero la moralidad de las hadas suele regirse por el principio de «una cosa por otra». Si un mortal les deja una pequeña porción de su cosecha, harán todo lo que puedan por ayudarle. Guiarán a las abejas para que polinicen sus frutales, ahuyentarán a las orugas de las coles y ayudarán a que salgan los brotes. Pero si un mortal se niega a pagar tributo a las hadas, éstas le atormentarán sin piedad.

Las hadas no son buenas cocineras, y a veces se llevan la comida de las casas. El mejor modo de impedirlo es marcar casi todos los panes y pasteles con una cruz.

Por desgracia, las buenas intenciones de un hada pueden resultar tan embarazosas como su malicia. Existe un caso bien documentado de una comunidad de hadas que decidió ayudar a un granjero amistoso, segando su cosecha de trigo. El granjero quedó asombrado al ver todo su trigo segado y metido en el granero en una noche, pero en las noches siguientes las hadas segaron los campos de sus vecinos y llevaron el trigo a su granero. El granjero se vio en apuros para librarse de las consecuencias de la generosidad de las hadas.

La actitud de las hadas hacia la humanidad oscila entre la malicia peligrosa y un sincero deseo de ayudar y agradar. Este último aspecto se manifiesta cuando



las hadas se dejan ver en forma de diminutas mujeres con alas transparentes, llevando una varita mágica, y ello sólo para amoldarse a las creencias humanas. En realidad, no necesitan alas para volar, ya que las hadas tienen el poder de levitación horizontal y vertical, y tampoco necesitan varitas mágicas. La magia de las hadas, cuyo nombre correcto es «glamour», derivado de la antigua palabra escocesa *glamerye*, funciona con el poder de la mente, de un modo incomprensible para los humanos.

La malicia de las hadas suele surgir de la falta de comprensión. Son tan sensibles, delicadas y de buenos modales, que no pueden entender la torpeza y la grosería de los seres humanos. Todos los demás animales ponen mucho cuidado en no molestar a las hadas, pero los humanos pueden pisotear un mercado de hadas sin darse ni cuenta, o hacer todo tipo de ruidos en una colina ocupada por una comunidad de hadas. Estas consideran que los hombres deberían darse cuenta de cuándo molestan, y los castigan sin compasión. El castigo puede variar desde la producción de pesadillas hasta maldiciones que impiden encontrar el sabor de las comidas, o trucos más sutiles como el del Oro de las Hadas.

Este truco consiste en convencer a un hombre, mediante engaños, de que va a encontrar un tesoro escondido. El hombre sigue las pistas a través del bosque hasta que ve brillar el oro a la luz de la luna y lo mete en un saco, completamente convencido de que es rico. Pero cuando lleva el saco a casa, nota que cada vez va pesando menos, y cuando por fin lo abre se lo encuentra lleno de hojas secas.

Las hadas sienten un gran interés por los asuntos amorosos de los humanos y a veces intervienen en ellos. Si la pareja merece su aprobación, hacen lo que pueden por ayudarles a ser felices, pero, si les parece que la relación no es adecuada, pueden intentar romperla. Les indignan sobre todo los amantes infieles, y suelen castigar a los hombres con la calvicie y a las mujeres con la pérdida de los dientes.

La curiosidad de las hadas provoca frecuentes malentendidos. Les gusta inspeccionar detenidamente los artefactos humanos, y pueden llevarse alguno para comentarlo con el resto de la comunidad. Generalmente lo devuelven, pero no siempre lo dejan en el mismo sitio donde lo encontraron. Cuando un humano busca un objeto perdido, debe evitar expresiones como: «¡Estas malditas hadas han estado aquí y se han llevado mi sacacorchos!», que sin duda las ofenderían.

La más grave de las actividades que practican las hadas en relación con los humanos es el rapto de niños pequeños, dejando reemplazos en las cunas. Se desconoce la razón de estos raptos. Podría ser que las hadas fueran incapaces de resistir la belleza del recién nacido y lo quieran para ellas. Otra teoría es que necesitan humanos, a los que mantienen bajo perpetuo encantamiento, para las labores pesadas, como moler el grano y hacer pan. Otra es que tienen que entregar rehenes al diablo, para que éste no interfiera en sus asuntos.



A las hadas les gusta introducirse en las fiestas de los mortales y para ello adoptan forma humana. Pero su vanidad es tanta que suelen aparecer como guapos y elegantes jóvenes o como bellísimas muchachas rubias, y a veces se delatan por no conocer bien las costumbres humanas. Pero si un mortal se da cuenta, lo más prudente es no darse por enterado. Las hadas son tan sensibles, que querrían vengarse del insulto, mientras que si el mortal tiene la cortesía de ignorar la torpeza, es seguro que le recompensarán por ello.

Las hadas no tienen dificultad para comunicarse con los humanos. Tienen un lenguaje propio, que suena como una mezcla del piar de los pájaros, el rumor de un arroyo y el susurro de la brisa en el bosque, pero también hablan y entienden el idioma del país donde viven, así como los idiomas que se hablaron anteriormente en la región, como el latín, el celta, el gaélico, el teutón, el picto o el escocés antiguo.

Existe la errónea creencia de que hay «hadas buenas» y «hadas malas». En realidad, las hadas no son ni buenas ni malas. Como los humanos, varían en carácter y temperamento, pero por lo general son criaturas afables y festivas, que sólo quieren que les dejen en paz para seguir el estilo de vida que han llevado durante siglos, y cumplir las funciones que se les asignaron desde la fundación del Cosmos. Y sólo revelan sus aspectos más siniestros cuando se sienten insultadas por la brutalidad y estupidez de los seres humanos.

Hogar, Dioses y espíritus del

Todo edificio construido por el hombre tiene su propio dios o espíritu, que toma residencia en cuanto el edificio está terminado y vive allí mientras lo sigan ocupando los humanos. De vez en cuando, algunos de estos espíritus permanecen en edificios vacíos o en ruinas, y en estos casos se sienten tan solos, que pueden lanzar un hechizo sobre algún transeúnte y obligarle a vivir con ellos. Los desdichados hombres y mujeres que buscan refugio en edificios en ruinas están muchas veces bajo el hechizo de dioses caseros que añoran el calor de la

vida familiar y han atraído a personas igualmente solitarias o abandonadas para que vivan con ellos.

Los dioses caseros adquieren rápidamente el carácter de la familia con la que viven. Si se trata de una familia feliz y próspera, que trate con el debido respeto al dios de su hogar, el dios de su casa hará todo lo que pueda por ayudarla. Si es una familia de vagos y pendencieros, el dios de la casa aumentará sus problemas amontonando telarañas en los rincones, atrayendo moscas hacia la comida o abriendo goteras en el tejado.

En la sociedad moderna, la gente no rinde el debido homenaje a los dioses del hogar y, en consecuencia, sufren muchas calamidades domésticas. Los romanos siempre mantenían un altar junto a la puerta de entrada, decorado y adornado con flores, para que el dios residente les recibiera bien y les procurase paz y tranquilidad. En Rusia, el dios Domovoi, que vive bajo el escalón de entrada, y su esposa Domovija, que vive en el sótano, se ocupan con gran interés del bienestar de la familia. Aprecian que se mencione su nombre y responden a ello trayendo la felicidad a la casa. En Japón, todo un grupo de dioses caseros cuida de cada familia. Hay dioses de la cocina, de la puerta de entrada, de las cazuelas y sartenes, del cuarto de baño y del retrete. Unos pocos granos de arroz y unas gotas de vino, esparcidos por la casa en los días de fiesta, mantienen satisfechos a los dioses y aseguran la prosperidad de la casa.



Los habitantes de algunos países dedican complicados rituales a sus dioses caseros, pero en realidad estos seres piden muy poco, aparte de que se reconozca su presencia. Una pequeña ofrenda, como por ejemplo un jarrón de flores colocado en un sitio especial y dedicado al espíritu de la casa, mantendrá a éste feliz y asegurará el bienestar de la familia.



Hombre Verde, El

Espíritu maligno de la campiña inglesa. Parecen existir ciertas dudas acerca de si se trata de un hombre desnudo con la piel verde, o bien es un ser de madera, un tronco de árbol con piernas y con ramas frondosas a manera de brazos. Hay quien asegura haberle oído vagar por los bosques, haciendo un ruido semejante al crujido de hojas y ramas, pero otros desautorizan esta historia, afirmando que se trataba simplemente del sonido del viento en las copas de los árboles. Sin embargo, parece probable que el Hombre Verde se mueva con rapidez entre las arboledas densas, camuflado por su color, buscando la oportunidad de caer sobre algún cazador o leñador descuidado. Afortunadamente, se trata de una criatura tímida, y aunque es fácil sentir su presencia en los bosques espesos, nunca ataca si no está seguro de que no le verán.

Posiblemente esté emparentado con el Hombre del Manzano, aunque esta última criatura tiene un carácter muy diferente. Vive en uno de los árboles de un huerto de manzanos y supervisa la formación y maduración de los frutos. Bajo el árbol que el Hombre del Manzano elige como residencia hay siempre un tesoro, y de vez en cuando algún hortelano insensato arranca todos sus árboles en busca del tesoro. Pero para cuando llega al árbol en el que vivía el duende, éste ha huido a otro huerto, llevándose su tesoro.

Infierno

El interior del globo está dividido en una serie de regiones de castigo eterno, cada una de ellas perteneciente a una religión existente o ya obsoleta. (El hecho de que una religión deje de practicarse no elimina, por supuesto, los lugares de castigo eterno para los que pecaron contra dicha religión.)

Todos los infiernos tienen una cierta similitud general. Las principales diferencias entre ellos son los tipos de castigo. En algunos infiernos hay secciones de hielo y secciones de fuego, mientras que otros disponen de regiones de absoluta tiniebla, donde las almas pecadoras vagan eternamente sin encontrarse nunca. El infierno de los griegos, regido por Hades y Perséfone, tiene un río de fuego y también una inmensa desolación gris, la llanura de Asfódelo, un lugar nebuloso con árboles de ramas inclinadas hacia el suelo, donde los pecadores meditan eternamente sobre sus crímenes.

Los demonios que ejercen funciones en cada infierno visten diferentes tipos de uniformes, manejan una gran variedad de instrumentos de tortura y presentan innumerables aspectos aterradores, pero en conjunto todos ellos tienen un fuerte aire familiar.

Otras variaciones de los infiernos son las distintas rutas por las que los pecadores entran en ellos, y los jueces que juzgan sus pecados. El acceso a algunos infiernos es simple y directo. La mayoría de las religiones modernas han perfeccionado el proceso, de manera que los pecados de un hombre o una mujer se van evaluando a lo largo de toda su vida, y si se supera un cierto índice, el pecador o pecadora se verá instantáneamente trasladado de la vida al tormento eterno, sin opción a libertad provisional. Pero otros métodos, pasados y presentes, son mucho más complicados.

En China, dos mensajeros acuden a recoger el alma de una persona muerta, pero primero tienen que presentar sus credenciales a los Dioses de la Puerta, que comprueban si efectivamente le ha llegado la hora. El pecador es sometido a interrogatorio por el Dios de los Muros y las Zanjas, que puede tratarle con amabilidad o pegarle una paliza. Tras esta prueba, tendrá que comparecer ante una serie de jueces, cada uno de los cuales administra un castigo concreto antes de pasar al pecador a manos del siguiente juez. Si un juez ordena que el pecador sea despedazado por monstruos, habrá que restaurar el cuerpo antes de proceder al siguiente juicio. Sin embargo, siempre quedan esperanzas, porque el último juez devuelve al pecador a la tierra, bajo una forma adecuada a sus antiguos crímenes: un gusano, una hormiga, un perro o quizás alguna criatura más compleja.

Algunos infiernos son mucho más simples que otros. El de las Fiji está ocupado sólo por Rati-Mbati-Ndua, que se encarga expeditivamente de los pecadores, triturándolos con su único diente. Otros infiernos, como el de Nueva Zelanda, están poblados por una jerarquía de demonios y monstruos, que no sólo se ocupan de los pecadores muertos, sino que también interfieren en los asuntos de los vivos. Es un perpetuo misterio que siga existiendo el pecado a pesar del terrible destino que aguarda como recompensa.

Jigoku

El infierno subterráneo del Japón, que abarca ocho regiones de fuego, cada vez más ardientes, y otras ocho de hielo y nieve. En él residen los demonios llamados Oni, que tienen el cuerpo rojo y verde y cabeza de caballo. Los Oni se desplazan en carros de fuego en busca de pecadores, a los que llevan al Jigoku para ser juzgados. Emma Hoo, la reina del Jigoku, juzga a los hombres y su hermana juzga a las mujeres. Cada pecador tiene que ponerse ante un espejo que refleja todos sus pecados, y Emma Hoo o su hermana deciden a qué región del Jigoku irá el pecador por toda la eternidad. Sin embargo, esta pareja infernal no está totalmente desprovista de misericordia, y si los vivos rezan por el alma de un pecador, pueden atenuar el castigo o concederle la reencarnación, para que tenga una oportunidad de reformarse.



Kabigat

Cuando se crearon las islas Filipinas, al comienzo del mundo, eran completamente planas. Un tremendo diluvio ahogó a todos los habitantes excepto a Wigan y a su hermana Bugan. Ambos decidieron que tenían que repoblar la tierra y su primer hijo fue Kabigat.

Kabigat consideró que las islas no eran buen lugar para vivir, con su forma plana y sin accidentes, y emprendió la tarea de hacerlas más interesantes. Excavó valles y amontonó la tierra para formar montañas, creando así la geografía actual de las islas Filipinas.

Kilyakai

Demonios de los bosques de Papúa-Nueva Guinea, que tienen un cierto parecido con los miembros de las tribus de las tierras altas occidentales de dicho país, excepto en que son muy pequeños y acartonados, como si fueran muy viejos. Es posible que se trate de niños que se han hecho viejos sin alcanzar la estatura



adulta, porque los kilyakai aumentan su número raptando niños y dotándoles de personalidades demoniacas.

Además, los kilyakai roban cerdos y provocan varios tipos de trastornos y enfermedades. La enfermedad de la malaria, que debilita el cuerpo y puede ser mortal, es endémica en Papúa-Nueva Guinea, y la ocasionan los kilyakai arrojando flechas envenenadas a las personas que caminan a través de la jungla.

Kisin

Dios de los terremotos, que vive bajo la tierra en el sur de México y otras zonas de América Central. Igual que otros dioses y espíritus de los terremotos, hace sentir su presencia rugiendo a través de la tierra y sacudiéndola violentamente, pero a diferencia de la mayoría de los otros, reina también sobre una parte de los infiernos, donde tienen que residir las almas de los muertos antes de comparecer al juicio definitivo. De vez en cuando, el número de almas acumuladas en el reino de Kisin se hace tan elevado, que tratan de rebelarse para escapar a la libertad sobre la superficie. Las batallas de Kisin contra el ejército de los muertos —que siempre sale perdedor— son una de las causas de los terremotos. Cuando Kisin gana la batalla y expulsa a todos los difuntos a otra región de los infiernos, su reino queda tranquilo de nuevo, a excepción de sus ocasionales rugidos de aviso ante otra acumulación de almas.

Kobolds

Toda casa debería tener un kobold, que es el sirviente más eficaz y leal que existe. Estos hombrecillos de caras arrugadas, que indican su avanzada edad, trabajan sin descanso para la casa que los aloja. Acarrean agua, ordeñan las vacas, recogen los huevos, limpian los caballos, cortan leña y barren el patio. A los kobolds les encantan las tareas domésticas, y con un poco de práctica resultan tan eficaces en la casa como en la granja o el jardín.

A cambio de su trabajo, piden bien poco. Las sobras de la comida son suficientes para el kobold, pero si el ama de casa se olvida de alimentarle, el kobold se vengará al instante. A la mujer se le romperán los platos, se quemará los dedos con las ollas o tropezará en la alfombra, y la risa maliciosa del kobold le recordará que ha olvidado ponerle comida.

Leprechauns

Son los zapateros que hacen los zapatos de las hadas. El nombre se deriva del gaélico *luacharma'n*, que significa «pigmeo», o de *leith brogan*, que significa «fabricante de un solo zapato». Esta última interpretación parece plausible, porque nunca se ve a un leprechaun en posesión de más de un zapato. Siempre esconde el otro por si tiene que escapar a toda prisa cuando un mortal le ve.

Los leprechauns suelen hibernar bajo tierra durante el invierno y aparecen en verano; entonces se puede oír el rítmico golpear de sus martillos en páramos y praderas. A diferencia de otras hadas, al leprechaun pueden verlo fácilmente los humanos. Los que los han visto los describen como hombrecillos joviales vestidos de verde, con un gorro verde, delantal de cuero y zapatos con hebillas.

Los leprechauns conocen la situación de tesoros escondidos, y por esta razón son muy buscados. Sin embargo, aunque



UAM BIBLIOTECA DE EDUCACIÓN



es posible capturar un leprechaun, no se le puede mantener cautivo. En cuanto un humano intenta interrogarle, el leprechaun le arroja a la cara el contenido de su caja de rapé, y cuando el mortal se recupera del estornudo, se encuentra con que el duende ha desaparecido.

Leshii

Otro de los múltiples espíritus forestales que habitan en los bosques de todas partes del mundo. Algunos son malignos y otros simplemente traviesos, pero siempre se puede notar su presencia. Cuando uno se introduce en lo profundo del bosque, donde el dosel de ramas filtra el sol hasta dejarlo todo en una penumbra verde y los troncos parecen moverse para cortarnos la retirada, se nota cada vez más fuerte la sensación de que alguien nos observa y nos sigue. Es seguro que un espíritu del bosque nos sigue, pero es inútil volverse con la esperanza de ver al perseguidor. Los duendes del bosque siempre se mueven más rápido y se ocultan detrás de los árboles.

Al leshii, que vive en los oscuros bosques de pinos de los países bálticos, le molestan las invasiones de sus encantados dominios y castiga a los viajeros haciendo que se pierdan. En invierno se mueve detrás de ellos, borrando sus huellas en la nieve, para que no puedan volver sobre sus pasos. En otras épocas del año, el leshii provoca tal alteración de los sentidos, que todos los árboles parecen iguales, y el caminante se va adentrando cada vez más en el bosque.

Los guardabosques aseguran que el leshii es una criatura pequeña y delgada, con la piel azul y los ojos y el pelo verdes. Dicen que es fácil romper su hechizo cambiándose los zapatos de pie y poniéndose la ropa al revés (la parte de delante atrás). De este modo se confunde al leshii, que no sabe si uno viene o va, y se encuentra fácilmente el camino para salir del bosque.

Malekin

Uno de los pocos casos de niños robados por las hadas y que reaparecieron en forma humana. Hace algunos siglos, los habitantes del castillo de Dagworthy, en Inglaterra, oyeron la voz de una niña que se dirigía a ellos. Dijo que su nombre era Malekin y que las hadas se la habían llevado de la cuna poco después de nacer. Llevaba viviendo con las hadas siete años, aunque aseguró que las hadas siempre dejan libres a los niños humanos cuando cumplen catorce años de edad.

Finalmente, Malekin se dejó ver por una de las sirvientas del castillo, que la describió como una hermosa niña vestida de blanco. Pidió que le dejaran comida humana, porque esto ayudaría a la recuperación de su forma humana. Los sirvientes le proporcionaron comidas, que siempre desaparecían, pero después de algún tiempo dejaron de oír su voz y las comidas permanecieron intactas.

Se desconoce cómo terminó la historia. Posiblemente, las hadas descubrieron que se había estado comunicando con los humanos y la impidieron seguir haciéndolo. Pero si Malekin dijo la verdad, hay otro misterio sin respuesta: ¿Qué ocurre con todos los demás niños liberados por las hadas tras catorce años de cautiverio?

Mandrágora

Planta muy apreciada por los hechiceros, porque chilla cuando se la arranca de la tierra. Ampliamente distribuida por toda la región mediterránea, norte de África y Asia. Es una planta baja, pero vistosa y llamativa, con flores violáceas en forma de campana y bayas carnosas de color naranja. Con su raíz se hacen muchas drogas: venenos, filtros de amor y narcóticos. Cleopatra, reina de Egipto, era

aficionada a intoxicarse bebiendo una poción de mandrágora.

El cultivo comercial de la mandrágora no es recomendable, a causa de los terribles gritos supersónicos que emiten las plantas al arrancarlas. Son tan penetrantes que pueden causar histeria, e incluso locura, entre los recolectores. No obstante, un hechicero experto, que conozca las fases de la luna más propicias para recoger mandrágora y los encantamientos que deben entonarse al arrancar la planta, puede recolectarla sin ningún daño.



Manes

Espíritus de los muertos, que viven en las entrañas de la tierra y pueden emerger a través de cualquier pozo, cavidad o grieta profunda. Normalmente son tímidos e inofensivos, aunque en ocasiones hacen perderse a los espeleólogos. En latín, *manes* significa «la buena gente» o «los bienhechores», y cada familia tiene sus propios fantasmas ancestrales.

No hay por qué suponer que los fantasmas ancestrales de uno le vayan a causar ningún daño, pero lo más prudente es honrarlos de la manera adecuada. Entre el 13 y el 21 de febrero de cada año hay que colocar ofrendas de comida, vino y flores en cacharros rotos en mitad de un camino. En la medianoche del 9, el 11 y el 13 de mayo, el padre de familia debe salir de la cama, llenarse la boca de alubias secas e irlas escupiendo una a una con las palabras: «Con estas alubias me rescato a mí y a los míos. Fantasmas ancestrales, ¡marchaos!»

Mantícora

Monstruo de los bosques asiáticos, en especial de la India, Malasia e Indonesia. Es el depredador más terrible de las regiones tropicales, con el cuerpo de un león y un rostro que se asemeja al de un hombre, excepto en que la boca presenta tres filas de dientes afilados como cuchillas. La cola es escamosa como una serpiente, y termina en una bola erizada de pinchos venenosos, probablemente envenenados con la savia del upas.

La mantícora acecha a los humanos que atraviesan el bosque y se arrastra hasta que está lo suficientemente cerca como para lanzar una andanada de dardos envenenados. La víctima muere inmediatamente, y la mantícora se apresura a desgarrar su cuerpo con sus afiladísimos dientes. El cráneo, los huesos, las ropas, e incluso las calabazas con que las mujeres iban a buscar agua, todo desaparece en las voraces fauces de la mantícora. La desaparición total de un habitante de una aldea de la selva es prueba positiva de la presencia de una mantícora en la zona.

Mimis

Espíritus de las rocas, que habitan en las colinas de Arnhem, en el norte de Australia. Hacen sus viviendas en las grietas de las rocas, siendo como son criaturas sumamente delgadas y tenues. Los Mimis sólo salen de sus escondites para buscar comida, que suele consistir en batatas y otros tubérculos, pero, si un hombre pasa cerca de ellos, pueden decidir comérselo. Siempre están muy pendientes del clima, porque un viento fuerte puede llevárselos y romperles el cuello si salen a la superficie en un mal momento.

Minotauro

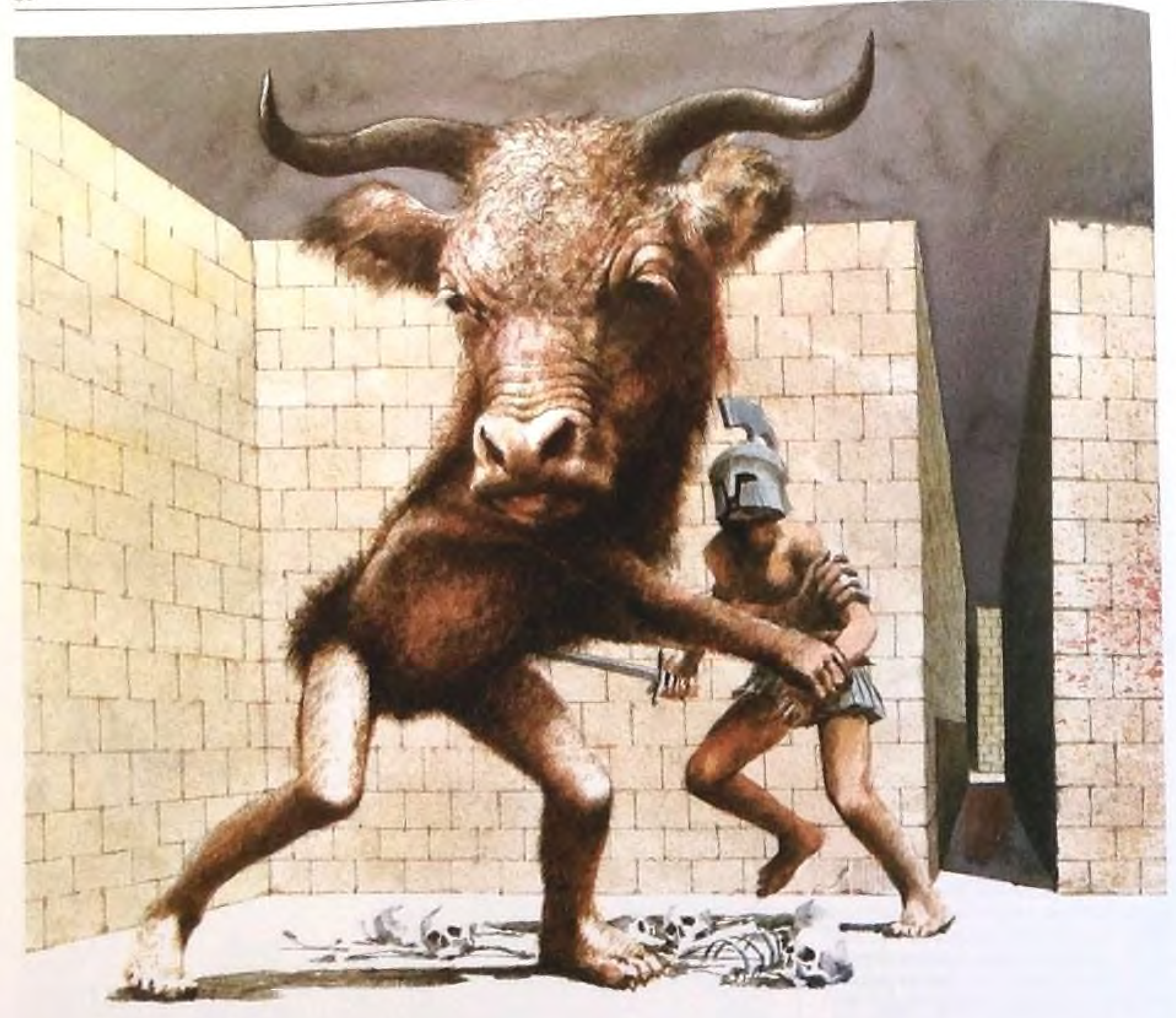
Este desdichado monstruo, con el cuerpo de un hombre y la cabeza y los cuernos de un toro, fue el resultado nefasto de una promesa rota y un deseo antinatural.

Su historia se inició cuando Minos aspiraba al trono de Creta. Para impresionar a los cretenses, Minos les dijo que los dioses responderían a cualquier petición que él les hiciera, y les animó a ponerlo a prueba. Los cretenses le dijeron que pidiera a Posidón, Señor del Océano, que hiciera salir un toro del mar, y se dirigieron a la playa para verle hacer esta petición, aparentemente absurda. Minos rezó fervientemente y prometió que, si el toro aparecía, lo sacrificaría en honor de Posidón.

Ante el asombro y maravilla de los cretenses, las aguas se abrieron y un magnífico toro blanco nadó hacia tierra. Minos fue elegido rey, pero no pudo decidirse a sacrificar al espléndido toro blanco salido del mar. Cautivado por la belleza y la fuerza del animal, lo llevó con su propio ganado y sacrificó a Posidón un toro normal.

El dios del Océano se irritó tanto ante esta promesa rota, que hizo que Pasífae, esposa de Minos, se enamorase del toro. Dedicó al animal toda clase de caricias, pero el toro no mostró ningún interés, hasta que la reina convenció al inventor Dédalo de que hiciera una vaca artificial,





donde ella se introdujo para copular con el toro.

A su debido tiempo, Pasífae dio a luz a un monstruo con cabeza de ternero y cuerpo de niño, que rápidamente se convirtió en un hombre adulto con la cabeza de un gran toro. La media luna de sus cuernos era tan amplia que un hombre no podía abarcarla con los brazos extendidos.

Los cretenses le llamaron Minotauro, el hijo-toro de Minos, y el rey hubiera aceptado esta maldición si el monstruo no hubiera manifestado una clara afición a la carne humana. Minos no se atrevió a destruirlo, por no ofender más a Posidón, de modo que ordenó a Dédalo construir una prisión especial para el monstruo. Dédalo construyó el Laberinto, una maraña de pasadizos y cámaras, algunas sobre el suelo y otras subterráneas, de donde era imposible encontrar la salida.

Aproximadamente en la época en que nació el Minotauro, el hijo del rey, Androgeo, viajó a Atenas para participar en los Juegos Olímpicos. Androgeo era un gran atleta, y ganó en tantas competiciones, que los atenienses, celosos, le cortaron el cuello para impedirle lograr más victorias. En represalia, Minos puso sitio a Atenas, hasta que los atenienses, aconsejados por el oráculo de Delfos, solicitaron una tregua. Minos accedió, pero sólo a condición de que cada nueve años los atenienses le enviaran siete jóvenes y siete doncellas para que sirvieran de alimento al Minotauro.

El noveno y el decimoctavo año después del asedio, los atenienses escogieron siete jóvenes atractivos y siete hermosas doncellas y los acompañaron hasta el puerto en medio de una fúnebre procesión. Los elegidos para el sacrificio subieron a un barco con velas negras y zarparon hacia Creta, donde los soldados del rey Minos los llevaron, uno a uno, al Laberinto. Uno tras otro, los aterrorizados jóvenes avanzaron por los siniestros corredores hasta que oían los resoplidos del Minotauro olfateando a su presa. Entonces se enfrentaban con su horrible destino.

El año vigesimoséptimo, Teseo, hijo del rey Egeo de Atenas, se ofreció a tomar el lugar de una de las víctimas para tratar de matar al Minotauro. Antes de salir, prometió a su padre que, si tenía éxito, cambiaría las velas negras del barco por otras blancas para el viaje de regreso.

Teseo no tenía idea de cómo matar al Minotauro y salir del Laberinto, pero una parte de su problema quedó resuelta cuando Ariadna, hija de Minos, se enamoró de él a primera vista. Cuando los guardias le metieron en el Laberinto, ella consiguió entregarle a escondidas un ovillo de hilo.

Teseo fue desenrollando el ovillo al penetrar en el laberinto, mientras escuchaba atentamente, hasta que oyó el

ruido de pasos humanos y a continuación el terrible bramido de un toro cargando contra él.

Pero en lugar de una doncella o un joven imberbe, el Minotauro se encontró con un ágil guerrero que esquivó su embestida, le agarró por un cuerno y le derribó por los suelos. Fuera del Laberinto se oían los rugidos del terrible combate, hasta que Teseo agarró los dos cuernos del monstruo y le retorció la cabeza, partiéndole el cuello.

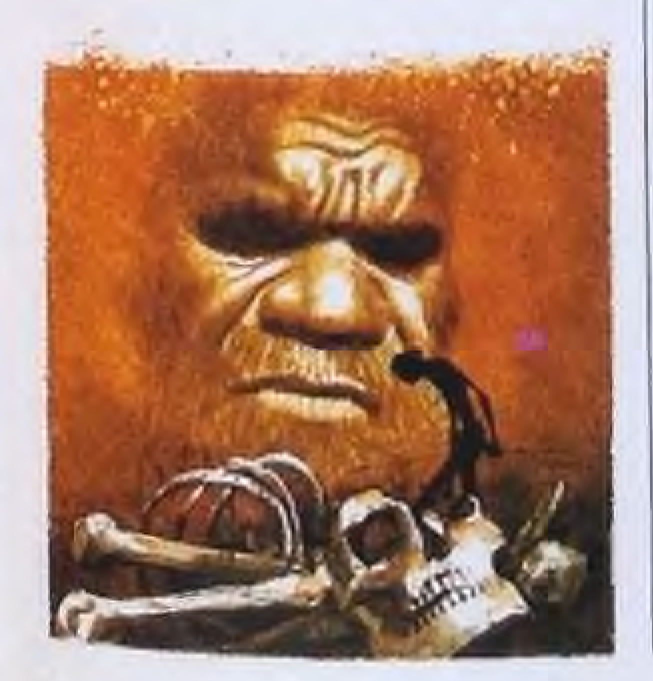
Siguiendo el hilo de Ariadna, Teseo encontró la salida del Laberinto. Los atenienses se regocijaron de la victoria de su joven príncipe y la historia terminó bien para ellos, pero no para Ariadna y Egeo. Teseo resultó ser un amante particularmente ingrato: disfrutó de los favores de Ariadna hasta que el barco se detuvo en la isla de Naxos. Ariadna se quedó dormida en la playa y, cuando despertó, vio que el barco había levado anclas, dejándola abandonada.

Y además, obnubilado por su victoria, Teseo olvidó cambiar las velas del barco, como había prometido a su padre. Cada día, Egeo subía a lo alto de una colina para ver si la nave regresaba y, cuando divisó a lo lejos las velas negras, se arrojó al mar, que desde entonces se llama Egeo en su honor.

Mopaditis

Espíritus de los muertos, que vagan por algunas zonas del norte de Australia. Normalmente, los mopaditis se reúnen en grupos y les gusta estar en compañía, pero puede suceder que uno de ellos quede separado de los otros. El mopaditi solitario siente tal deseo de compañía, que intentará robar el alma de una persona viva para que sea su amigo.

Un aborigen que viaje a través del campo se da cuenta en seguida de la presencia de un mopaditi solitario. Cuando todos los pájaros quedan callados en pleno mediodía y no se ve nada más que árboles en todas direcciones, el viajero siente que una presencia invisible le acecha. Aunque se le ponen los pelos de punta, intenta asustar al mopaditi cantando y hablando a gritos, y si puede encender una antorcha y la agita sobre su cabeza, con la esperanza de que las llamas y el humo le protejan. Si estas medidas fallan, trata de esconderse hasta que considera que el mopaditi le ha perdido de vista.



Pero un mopaditi solitario está tan ansioso de compañía que, cuando por fin el viajero llega tambaleándose a una aldea, puede suceder que su espíritu haya quedado en el bosque. Los hechiceros tratarán de reintegrarlo a su cuerpo, pero rara vez lo consiguen, y pronto la tribu tiene que cantar el canto fúnebre por otra víctima de los mopaditis.

Nagumwasuck

Tribu de hadas relacionadas con los indios Passamaquoddy de los Estados Unidos. A diferencia de las hadas europeas, son muy feas, y sin duda por esta razón son muy tímidas y siempre tratan de ocultarse a los ojos humanos. A pesar de ello, sienten un interés amistoso por los asuntos de la tribu y procuran ayudarla, dando buena suerte en la caza, la pesca y otras actividades.

Los Passamaquoddy fueron siempre conscientes de la presencia de los Nagumwasuck hasta hace relativamente poco. Pero en los últimos tiempos, los indios creen que la mayoría de las hadas les han abandonado. Parece bastante probable que muchos de los Nagumwasuck se alejaron remando en una canoa de piedra.

Narciso

Joven muy atractivo, pero igualmente vanidoso, que se enamoró de la ninfa Eco. Creyó que ésta se burlaba de él porque no respondía a sus declaraciones, limitándose a repetir las palabras que él le decía.

Los dioses le castigaron por su falta de comprensión, haciendo que se enamorara de su propia imagen. Narciso eludió este destino, hasta que un día se agachó a beber agua de un estanque y vio su rostro reflejado que le sonreía. Le pareció tan hermoso, que inmediatamente quedó prendado de su imagen, ignorando a los amigos que le exhortaban a abandonar aquella fantasía. Así quedó en la orilla, languideciendo sin esperanzas, hasta que murió de hambre y frío. Cuando sus amigos regresaron en su busca, encontraron una exquisita flor en el sitio donde él había estado arrodillado, y la llamaron narciso en memoria de este desdichado amor.

Ninfas

Una extensa familia de hermosas doncellas que habitan en todas las plantas y accidentes naturales de la tierra. Las diferentes ramas de la familia tienen diferentes nombres. Las dríades son las ninfas de los árboles y bosques; las napeas, de los valles y arboledas; las oréades, de las montañas y grutas. Otra sección de la familia habita en las aguas y se comenta aparte en otro lugar del libro.

Las ninfas no realizan ninguna función concreta, aparte de realzar la belleza de la naturaleza. Cualquier aspecto del ambiente queda mejorado con la adición de una esbelta muchacha desnuda, reclinada entre los árboles o rocas, aunque las ninfas rara vez se dejan ver por los mortales. Una dríade, por ejemplo, se transformará instantáneamente en un arbolillo antes de que un mortal contemple su desnudez.



Normalmente, las ninfas tienen voces dulces y delicadas, y sus cantos o conversaciones pueden confundirse con la brisa entre los árboles o el rumor de un arroyo sobre las piedras. Sin embargo, chillan con fuerza cuando las persiguen los sátiros, y pueden cantar canciones bastante groseras en ciertas festividades organizadas por Pan u otras divinidades del bosque. Bailan con una gracia exquisita, y los raros informes de personas que las han visto tratan sin éxito de describir la belleza encantadora de un grupo de ninfas bailando para recibir a la primavera.

Las ninfas disponen de tanto tiempo libre, que con frecuencia provocan dificultades entre los dioses o los mortales, por sus travesuras infantiles o por sus innumerables aventuras amorosas.

Algunos miembros de la familia se han desviado bastante hacia el lado malo, aunque esto puede atribuirse a la tentación de Dioniso, que les enseñó a beber vino y a participar en orgías de borrachos. Las ninfas inocentes y virginales están siempre a merced de dioses lujuriosos, como Zeus, que a veces recurren a trucos asombrosos para seducirlas.

Ohdows

Miembros de una tribu subterránea que vive bajo el suelo de Norteamérica. Los indios americanos nunca los han visto porque jamás abandonan sus viviendas subterráneas y no existen datos fiables de su apariencia. No obstante, se cree que son una raza de personas pequeñas pero bien formadas, con rasgos similares a los de los indios.

Los ohdows tienen ciertos poderes mágicos, que utilizan en beneficio de la humanidad y de otros animales de la tierra. En lo que podría describirse como el sótano de la tierra existen gigantescos espíritus ansiosos de subir a la superficie y vivir a la luz del sol, pero si lograran su ambición devastarían la tierra y destruirían a todas sus criaturas. Los ohdows utilizan sus poderes mágicos para controlar a estos espíritus y mantenerlos en su sitio, pero de vez en cuando los espíritus de la tierra se rebelan contra su aprisionamiento, retumbando y golpeando furiosamente las paredes de sus cavernas. Hasta ahora, los ohdows han sido siempre capaces de dominarles, haciendo que vuelvan a hundirse en la oscuridad, dejando la tierra en paz.

Pan

El espíritu libre y salvaje de las colinas. A veces se le confunde con un sátiro, porque también tiene patas y cuernos de cabra, probablemente porque su madre, Dríope, fue violada por el dios Hermes bajo la forma de un macho cabrío. No obstante, su rostro es el de un joven inteligente, mientras que la cara de un sátiro se parece a la de un mono. Y a diferencia de los sátiros, no es totalmente malicioso. Se interesa de manera especial por el bienestar de los pastores y de sus rebaños.

A Pan le gustan las laderas cubiertas de árboles y se pasa gran parte del tiempo retozando ágilmente entre los árboles, haciendo chocar su pezuñas contra las rocas mientras busca alguna dríade u otra ninfa que se haya separado del resto. Una vez que la localiza, la ninfa tiene pocas posibilidades de escapar.

Si divisa un grupo de viajeros desprevenidos, puede divertirse tendiéndoles una emboscada para asustarles. La repentina aparición de un ser mitad humano y mitad cabra es ya bastante desconcertante, pero además posee el poder de infundir la emoción conocida —naturalmente— como pánico, haciendo que salgan corriendo despavoridos.

Estas travesuras, así como su ardor por las ninfas desnudas, le harían muy semejante a los sátiros de no ser por su sentimiento de responsabilidad hacia los pastores. Otorga fertilidad a los rebaños de ovejas y cabras, ayuda a los cazadores a rastrear y les protege de las fieras, y se encarga de que los pastos florezcan en las faldas de las montañas. Entre sus dones a los pastores figura la siringa o flauta de Pan, con la que distraen su soledad tocando melodías bucólicas.

Igual que a los pastores, a Pan le gusta dormir la siesta a media tarde. Normalmente es amistoso para con los humanos, pero, si algún caminante torpe le despierta de su siesta, puede castigar al transgresor infundiéndole extraños sueños y visiones a él y a su familia.

Probablemente, el interés de Pan por la fertilidad y las aventuras sexuales inspiró el rumor de que fue él el padre de Priapo, nacido de Venus Afrodita. Príapo nació con un enorme aparato genital en permanente erección, y Venus le abandonó, dejándole al cuidado de pastores. Actuó como dios de los apicultores, labradores y pescadores, hasta que se introdujo en el corrillo de borrachos de Dioniso, cuyas actividades le dieron buena ocasión de ejercitar su extraordinario equipo.

Perro negro

Los caminantes de ascendencia celta o gaélica nunca deben aventurarse por caminos solitarios sin llevar compañía. El compañero no ahuyenta necesariamente al perro negro, que a veces es visible para uno de los dos y no para el otro, pero siempre es una protección. El acompañante ideal es un descendiente de Ean MacEndroe, de Loch Ewe. En el año de Culloden, MacEndroe ayudó a un hada que estaba enredada en una zarza, y ella le concedió, así como a todos sus descendientes, incluyendo al séptimo hijo de un séptimo hijo, inmunidad contra el poder del perro negro.

Hubo un tiempo en que al perro negro sólo se le veía en Escocia e Irlanda, pero la abundante emigración de estas naciones ha llevado al perro negro a otras partes del mundo. Las descripciones son poco claras, porque aquellos que ven al perro caen víctimas de la depresión y la desesperación, con un declive progresivo de sus facultades vitales, y manifiestan poco interés en describir la experiencia.

Según algunos, la criatura no es mayor que un perro pastor; según otros, es tan grande como un ternero o «tan corpulento como un kelpie» (véase pág. 211). Todos coinciden en que se mueve en absoluto silencio, sin los jadeos y ruido de patas que hacen los perros al andar. Si la persona a la que sigue hace algún comentario nervioso, el perro no se da por enterado.

Los miembros del clan MacLartin tienen buenas razones para temer al perro negro. Su aparición anuncia la muerte en un estercolero. El último miembro del clan que vio al perro negro fue Lord Jamie MacLartin en 1715. Pocos días después de que el perro le siguiera, los ingleses ahorcaron a Lord Jamie en Arbroath y arrojaron su cadáver a un estercolero.

Perros

La mayoría de los miembros de la familia canina son tan fervientes extrovertidos que no resultan adecuados para la taumaturgia o las Artes Negras, aunque ha habido algunas notables excepciones. El bull-terrier Articroak, que vivía con la célebre bruja Ailinn de Penzance, se aparecía a menudo a los pescadores bajo la forma de una foca y les robaba parte de su pescado. En su forma canina mostraba una gran afición por la caballa, lo cual demuestra su culpa.

Los griegos y romanos no consideraban a los perros ni siquiera como víctimas apropiadas para los sacrificios. Algunas tribus atrasadas de Asia Menor empleaban perros como chivos expiatorios, a los que se cargaba con los pecados de la comunidad al terminar el año y se les expulsaba al desierto. Pero los perros no son muy indicados para esto, ya que pueden encontrar el camino de vuelta a casa y devolver los pecados a sus propietarios.

El más famoso de los perros infernales es Cerbero, el perro de tres cabezas que guarda la entrada al Hades. Hay que aplacarlo ofreciéndole tortas de cebada y miel para que deje entrar a los muertos a su residencia definitiva. Pero incluso Cerbero tiene su lado tierno, como demostró Orfeo cuando penetró en los infiernos, encantando a Cerbero con la música de su lira.

De toda la familia canina, las diversas razas de perros de caza son las más utilizadas como instrumento de venganza o castigo. (Aunque el sabueso de los Baskerville es una criatura puramente imaginaria.) Los Perros del Cielo persiguen a los pecadores para que éstos se arrepientan, y si los pecadores escapan, entonces los Perros del Infierno encuentran la pista y no la abandonan hasta que los han arrastrado a los infiernos.

Es fácil distinguir entre las dos jaurías. Los Perros del Cielo tienen un ladrido que resuena como una campana en el alma del pecador, mientras que a los Perros del Infierno, con sus ojos llameantes y sus terribles colmillos, se les oye ladrar ferozmente en la distancia, pero se vuelven silenciosos al acercarse a su víctima.

En Sumatra, el Rajah Guru, mensajero de los dioses, posee dos perros llamados Sordaudo y Auto Porburu. Cuando a una persona le llega el momento de morir, el Rajah envía a los dos perros para avisarla y escoltar su alma hasta el juicio.

Las hadas de las Tierras Altas escoce-

sas tienen un perro enorme, llamado Cusith. Se dice que es tan grande como un buey, de color verde oscuro, con los pies tan grandes como los de un hombre y una larga cola con trenzas como las de una mujer. Cuando su ladrido resuena en los páramos, los granjeros encierran a sus mujeres, porque la misión de Cusith es buscar mujeres humanas y llevarlas con las hadas, para que den leche a sus hijos.



Pixies, piskies

Raza de seres que habitan en los condados más occidentales de Inglaterra, y sobre todo en Cornualles. Se desconoce su origen. Algunos teóricos creen que llegaron a Cornualles con los fenicios y se propagaron hacia el este, hasta Devon y Somerset. Otros aseguran que los pixies fueron los primeros habitantes de Inglaterra. Cuando llegaron a Inglaterra las hadas, en tiempos de la conquista romana, los pixies las recibieron bien al principio, pero luego, temiendo que los desplazaran, guerrearon contra ellas hasta que las hadas tuvieron que retirarse de los tres condados.

Generalmente, los pixies no son más grandes que una mano humana, pero pueden aumentar o disminuir de estatura a voluntad. Tienen el pelo rojo, la nariz respingona, una sonrisa maliciosa, y ojos verdes y bizcos. (Un ser humano pelirrojo, bizco y de ojos verdes es indudablemente un pixie disfrazado.) Tanto los varones como las hembras llevan un vestido ajustado de color verde brillante, que les sirve de camuflaje en los fértiles prados ingleses.

Los campesinos suelen mantener buenas relaciones con los pixies de su distrito, dejando cubos de agua por las noches, para que las madres pixies bañen a sus hijos, dejando leche en la mesa de la cocina para que beban, y manteniendo bien barrida la chimenea para que los pixies bailen allí a medianoche.

Puck, Pooka

Espíritu rural de los condados del sur de Inglaterra. Tiene un aspecto semejante al de los pixies y se viste de manera similar, con ropa ajustada de color verde; pero, a diferencia de los pixies, es amistoso con las hadas. Lleva una flauta de madera de sauce, con la que se acompaña en sus danzas a la luz de la luna.

En algunas de sus cualidades se parece a Pan. Es beneficioso en general para todas las plantas y criaturas del campo y el bosque, pero, a diferencia de Pan, no se interesa por las ovejas, cabras y demás animales domésticos. Prefiere a las ardillas, conejos, zorros y otras criaturas no domesticadas del campo.

Puck se divierte gastándoles bromas pesadas a los humanos, como por ejemplo, quitándole el taburete de debajo a la mujer que se sienta a ordeñar. También le gusta desorientar a los viajeros, igual que hacen los pixies. Generalmente, sus bromas son inofensivas, pero se puede poner muy serio si se trata de vengar a muchachas burladas por sus amantes. Los jóvenes que engañan a una campesina pueden encontrarse con secuelas tan desagradables como un letargo de los órganos vitales.

Reynard el Zorro

El más astuto miembro de su raza, que vivió en los tiempos en que el rey Noble, el León, reinaba sobre los animales de cuatro patas.

El rey Noble, un monarca sabio y bondadoso, estableció un gran tribunal de justicia para que todos los animales pudieran presentar las quejas que tenían contra otros. Reynard sabía que muchos animales presentarían reclamaciones contra él, y dijo que estaba demasiado enfermo para comparecer.

Un animal tras otro fueron pasando ante el rey, quejándose de algún perjuicio que Reynard les había causado, hasta que el rey envió a Bruin, el Oso, para que llevara al zorro ante él. Reynard no se resistió, pero insistió en invitar antes a Bruin a un banquete de miel. Guió al oso hasta un tronco hueco donde las abejas habían hecho una colmena, y abrió en él una grieta con una cuña y un mazo. Cuando Bruin metió el hocico en la grieta para lamer la miel, Reynard sacó la cuña y el oso quedó atrapado por la nariz.

Entonces el rey Noble envió a Tybert, el Gato, para arrestar a Reynard, pero éste le prometió a Tybert un banquete de ratones, y le llevó a una granja cercana, donde el gato cayó en una trampa para zorros, preparada para Reynard. Consiguió escapar, pero sólo después de que el granjero le diera una buena paliza.

Entonces Grymbart, el Tejón, que era el mejor amigo de Reynard, se ofreció voluntario para llevar al zorro ante el tribunal. Jugando con la vanidad del zorro, consiguió convencerle de que fuera con él, asegurándole que su labia le sacaría de cualquier aprieto.

Pero las pruebas en contra de Reynard

eran abrumadoras, y Noble le sentenció a morir ahorcado. Tybert se dispuso alegremente a preparar la horca, pero Reynard solicitó al rey que aplazara la ejecución mientras él confesaba todos sus delitos. Noble accedió, y Reynard empezó a narrar una larga historia, en la que todas sus fechorías parecían ser culpa de algún otro animal. Por último, aseguró que Bruin, Tybert y Grymbart habían conspirado para asesinar al rey, y dijo que conocía la situación de un tesoro que habían reunido para poder pagar a sus seguidores.

El rey Noble quedó convencido de que Reynard había sido acusado injustamente, y le dejó en libertad, con la condición de que le dijera dónde estaba el tesoro.

Reynard consiguió eludir este compromiso, alegando que había prometido ir en peregrinación a Roma, pero pronto volvió a hacer de las suyas. Noble le citó de nuevo ante la justicia, y nombró fiscal a Isegrim, el Lobo. Pero Reynard consiguió zafarse de todas las acusaciones, hasta que Isegrim perdió la paciencia y le desafió a un torneo.

Los animales pensaban que Isegrim, con su mayor fuerza, derrotaría sin problemas a Reynard, y cuando el zorro se presentó al torneo se rieron a carcajadas del aspecto que traía. Se había afeitado todo el cuerpo, excepto la cola, y se había dado aceite en toda la piel. Cuando comenzó el torneo, utilizó la cola para echar polvo a los ojos del lobo, que no conseguía atraparle porque su cuerpo resbalaba.

No obstante, el lobo luchó con ferocidad y al final consiguió inmovilizar a Reynard contra el suelo. Se disponía a abrirle la garganta, cuando el zorro empezó a alabar su fuerza, su destreza y su resistencia. Isegrim se paró a escuchar y Reynard se soltó, quedando libre de nuevo para continuar la lucha hasta que Isegrim cayó agotado.

El rey Noble dio una gran fiesta para celebrar la victoria de Reynard, y propuso al zorro que fuera su consejero. Pero Reynard no sentía deseos de vivir bajo la mirada del rey, y se excusó declarándose indigno de tal honor. Se alejó de la corte y pronto reanudó su modo de vida habitual.

Todo zorro moderno se siente orgulloso de Reynard, el zorro ancestral que demostró que un ingenio rápido y una lengua hábil pueden encontrar salida a cualquier apuro.

Robin Goodfellow

Un raro ejemplo de niño nacido de un padre hada y una madre mortal, y criado en el mundo de los humanos. Normalmente, los varones del pueblo de las hadas no se interesan por las muchachas humanas, a las que consideran demasiado torpes y sin gracia, pero el rey de las hadas, Oberón, se enamoró de una campesina en tiempos de Ricardo Corazón de León, y de aquella unión nació Robin Goodfellow.



En lugar de llevarse al niño para que se criara en una comunidad de hadas, Oberón dejó a Robin Goodfellow con su madre, pero le concedió el poder de cambiar de forma siempre que lo necesitara para ayudar o para castigar a los mortales.

Robin creció hasta convertirse en un hombre atractivo, y todos aquellos a quienes reveló su identidad le describen como un magnífico ejemplo de inglés medieval, con un rostro sonriente y curtido por el viento, y un cuerpo robusto, vestido con jubón y calzas. No obstante, tenía un cierto aire que le hacía muy diferente del típico campesino de hace 800 años. Un brillo en su mirada y una mueca de sus labios parecían denotar algún conocimiento especial, así como la relajada independencia propia del que combina los poderes de los mortales y de las hadas.

Robin es un amante irresistible, especialmente si se tiene en cuenta que siempre está dispuesto a ayudar a las cocineras y lecheras en su arduo trabajo. Incontables descendientes de Robin Goodfellow viven actualmente en el campo inglés, y existe una multitud de ingleses que han heredado al menos una pequeña parte de su sangre de hada.

Es un personaje de buen carácter, y rara vez cambia de forma, a menos que se sienta impelido a castigar a algún opresor de la gente humilde. Una de sus tretas favoritas es transformarse en un doble del caballo favorito de algún ricachón, para poder arrojar al jinete a un río helado.

No se le ve mucho en los últimos tiempos. Según avanza la marea de asfalto por el campo inglés, él se va retirando a los pocos bosques que quedan o a las cimas de las colinas más altas. En las tardes de verano, algunos caminantes le han visto recostado, como el espíritu de la vieja Inglaterra, con una sonrisa equívoca en los labios, como recordando todo lo que los ingleses han dado a cambio de los regalos trucados de los magos modernos.

Salamandra

Lagarto de los alquimistas. Tiene un notable parecido con el anfibio negro y amarillo que habita en zonas húmedas y musgosas de Europa, pero, a diferencia de éste, es capaz de vivir en el interior del fuego más caliente.

Las salamandras que utilizan los alquimistas suelen encontrarse en las laderas de los volcanes, sobre todo cuando una erupción hace caer cascadas de lava ladera abajo. El modo más fácil de capturar salamandras es llevar un traje y botas de piel de salamandra, ya que ésta es resistente al fuego más intenso y el recolector puede caminar sin daño alguno sobre la lava ardiente. Por desgracia, aquí existe un círculo vicioso, ya que es difícil que un alquimista logre capturar suficientes salamandras como para hacerse un traje protector.

Los alquimistas utilizan a las salamandras en el largo y complicado proceso de transformar el plomo en oro. La salamandra actúa como una especie de nivel de temperatura; para entendernos: como un termómetro. Cuando el fuego es lo suficientemente caliente como para iniciar el proceso de conversión, la salamandra salta a su interior, para juguetear entre los carbones ardientes.



A veces, si un fuego es lo bastante fuerte, puede aparecer una salamandra entre las llamas. Así pues, es posible que la población mundial de salamandras proceda en realidad de las que han escapado de los laboratorios de los alquimistas.

Satán

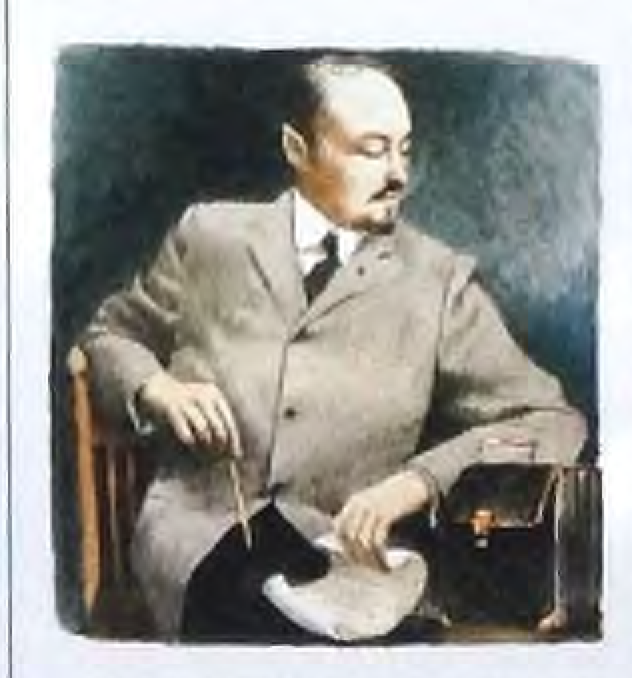
También conocido como Lucifer, Belcebú, Señor de las Moscas, la Gran Cabra, Señor de los Infiernos y otros numerosos nombres que no sería prudente reproducir en letra impresa. Es uno de los pocos seres que se mueve sobre y bajo la superficie de la tierra. Los que, con razón, se sienten aterrados por sus poderes le describen como una criatura repulsiva con rasgos de cabra, pero esto es probablemente incorrecto. Como Lucifer, Portador de la Luz, fue en tiempos un magnífico ángel, hasta que fue expulsado de los cielos por el pecado de soberbia, y obligado a regir los infiernos. Parece probable que conserve su buen aspecto original, y que las pezuñas, cuernos y rabo que se le atribuyen no sean más que invenciones supersticiosas. Aquellos a los que se ha aparecido en tiempos recientes, con el fin de hacer tentadoras ofertas por sus almas, le describen con el aspecto de un hombre de negocios bien vestido. Tiene ojos grandes y oscuros, piel atezada, bigote y perilla negros y bien recortados, y manos bien cuidadas, con manicura. Los únicos rasgos extraños son las orejas puntiagudas y la necesidad de usar un buen desodorante para camuflar el débil pero inconfundible olor a corrupción que despide.

Lleva una cartera de cuero bien trabajado, que parece variar de color, desde los tonos rosados de la piel nórdica al ébano oscuro de un hombre ecuatorial. La cremallera, de oro puro, se abre silenciosamente, y de allí saca los documentos de transferencia del alma, para su firma, generalmente con la propia sangre. Con una voz profunda y seductora, promete todo tipo de poder terrenal y toda clase de delicias a cambio del alma. Se trata de un vendedor extraordinario, y resulta muy difícil resistir sus aparentemente ventajosas ofertas.

A lo largo de los tiempos, siempre se ha mantenido a la moda, para no llamar excesivamente la atención. En la época de los primeros cristianos llevaba sandalias, túnica de lino y capa morada. En tiempos medievales vestía un jubón ajustado y calzas de terciopelo escarlata, con gorro y capucha del mismo material, y una capa ondeante, negra como la noche. En la actualidad, se viste con un traje de corte impecable, de seda italiana color ciruela, con zapatos de tipo mocasín.

Como hombre de negocios, nunca le falta capital para respaldar sus extravagantes promesas. Administra un consorcio internacional, en el que las industrias de armamento y drogas son solamente dos de los muchos departamentos en que se mueve.

Aquellos que han gozado de una amistosa conversación de negocios y unas cuantas copas con Satán, en la suite más cara de un gran hotel, siempre encuentran difícil creer que llegará a reclamar sus almas. Cuando por fin llegan ante las puertas del infierno, aún siguen pensando que su antiguo socio se atendrá a razones y —quizá tras unas cuantas amenazas y advertencias joviales— les dejará disfrutar de la eternidad con el mismo estilo al que se han acostumbrado en la tierra.



Pero en seguida son arrastrados ante Satán, en su auténtica manifestación como Señor del Infierno, y descubren que es muy diferente de su antiguo y educado amigo.

Sátiros

Indomables criaturas silvestres, mitad hombres y mitad animales. Un sátiro tiene el cuerpo, los brazos y los órganos sexuales de un hombre, muy peludo e hirsuto, las patas, pezuñas y cola de una cabra, y la cara de un mono, con orejas de cabra.

Los sátiros tienen el típico carácter de un matón: cruel, codicioso, vago, lascivo y malévolo. Perpetúan su raza violando ninfas (a excepción de las ninfas acuáticas, porque les da miedo el agua). Organizan orgías de borrachos, asustan al ganado y a los rebaños, y se divierten aterrorizando a los viajeros solitarios, saltando sobre ellos entre aullidos y carcajadas. Una pareja de sátiros puede ser una terrible molestia para un pastor, especialmente si les ha ofendido al advertir a las ninfas de que hay sátiros en las inmediaciones. Estos se esconderán entre los árboles y correrán a dispersar su rebaño cuando el pastor lo lleva de un pasto a otro.

Probablemente, la única cualidad encomiable de los sátiros es su amor por la música y la danza. Tienen un baile especial, el sikinnis, que ejecutan con gran agilidad al son de una orquesta de siringas, tocadas por otros sátiros.

Numerosos sátiros acompañan a Dioniso en su perpetua misión de difundir las delicias del vino entre la humanidad. Sus ruidosas borracheras han hecho mucho daño a la causa de los bebedores serios y apreciativos, y muchas veces se culpa a los humanos de vandalismos perpetrados por sátiros.

Trolls

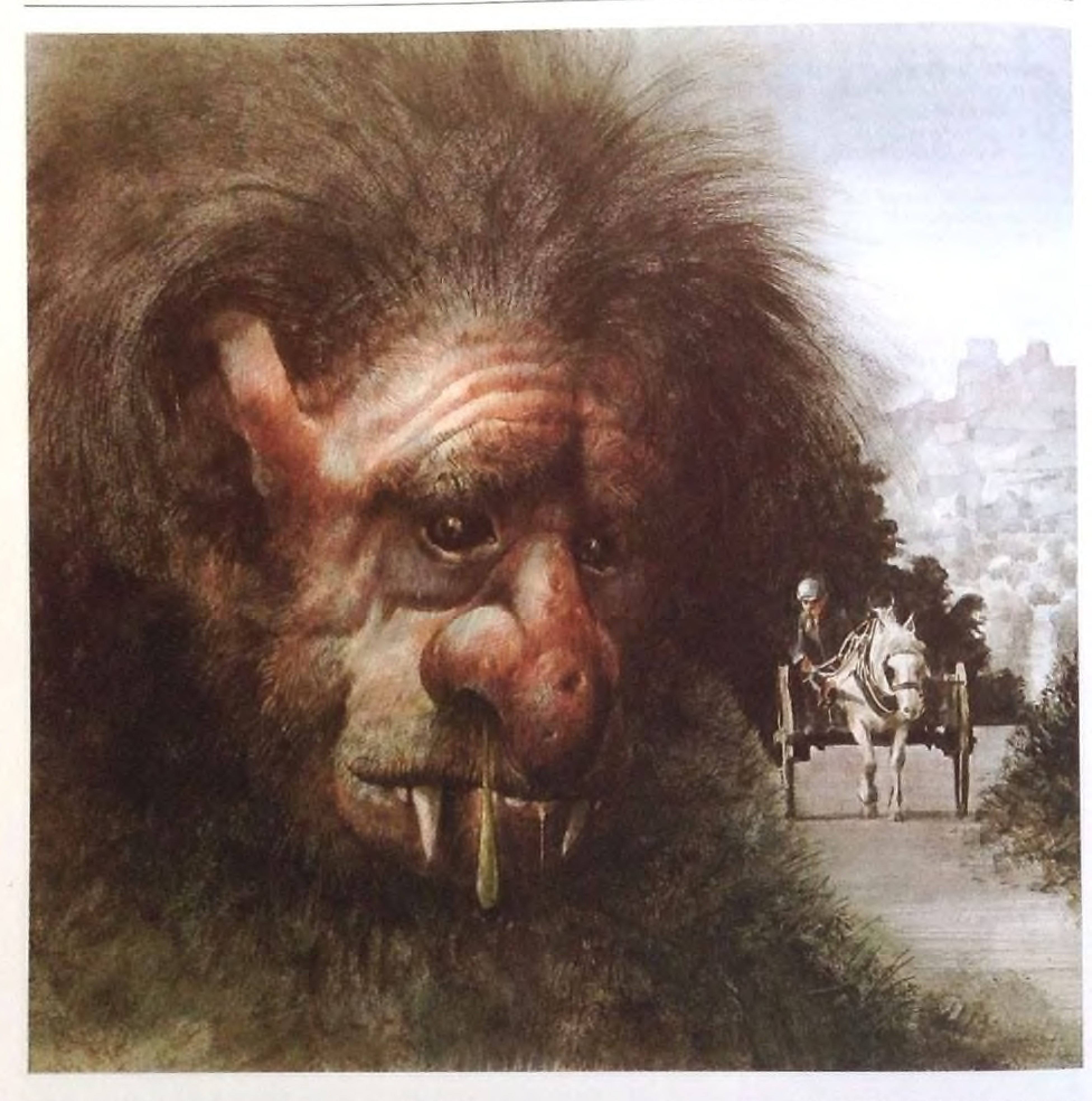
Gigantes de las regiones escandinavas, que viven en los bosques, montañas y páramos. Algunos nunca salen de sus cavernas subterráneas y se cree que son Señores de los Goblins. De vez en cuando, un viajero solitario puede oír bajo la tierra sus gruñidos, encomendando alguna misión a sus malévolos súbditos.

Los trolls aparecen con más frecuencia durante las «noches luminosas» del verano nórdico, cuando el sol sólo permanece un corto tiempo bajo el horizonte, y toda la tierra reposa en un misterioso y callado crepúsculo. Los pájaros no cantan, la brisa no sopla, y hasta los ríos y cascadas parecen correr en silencio. Es entonces, cuando aún hay luz suficiente para ver, pero toda la gente honrada está dormida, cuando los trolls aparecen y vagan por el campo.

Los que les han visto dicen que son criaturas grandes y amorfas, sin clara distinción entre el cuerpo, la cabeza y los miembros, aunque parecen tener todas estas partes. Quizá por esto en muchos sitios se los confunde con los gigantes, pero por lo general no destacan por su tamaño. Suelen tener más bien una estatura semejante a la humana, o a lo sumo un poco más grande. Sus características más destacadas son la fealdad y quizá cosas como tener rabo. Habitualmente viven alejados de los seres humanos, escondidos en montes o bosques, y viven en comunidad, con una organización social semejante a la humana en lo que respecta a la familia, al rey, etc. También suelen poseer grandes tesoros, que tienen ocultos en sus guaridas naturales, y son además seres dotados de gran poder mágico, aunque, lo mismo que los gigantes, son un poco estúpidos y con frecuencia son derrotados por la astucia. Según una teoría, están en perpetuo duelo por sus lejanos antepasados, los grandes gigantes que dominaban Escandinavia antes de la llegada de los dioses.

Con frecuencia, los trolls se muestran hostiles hacia la humanidad, y pueden partir el cuello a cualquier humano que pillen desprevenido durante sus vagabundeos. Otras veces roban niños dormidos, pero nadie sabe para qué. Ejercen un desagradable efecto sobre los animales domésticos. Cuando hay un troll en las proximidades, las vacas y los renos dejan de dar leche, las gallinas no ponen huevos, los caballos se niegan a trabajar e incluso los perros y gatos se esconden.

Se dice que un humano que vea a un



troll nunca volverá a ser el mismo. Por esta razón, la gente es reacia a salir de sus casas durante las horas místicas y melancólicas de las noches de verano, y se aseguran de que sus hijos estén bien arropados en la cama. Algunos trolls son muy curiosos y pueden espiar a través de las ventanas e incluso estirar un brazo para palpar las posesiones humanas dentro de las casas. La mejor protección es cerrar todas las puertas, correr las cortinas y dormir profundamente hasta que los primeros rayos de sol envíen a los trolls de vuelta a sus escondrijos. No se atreven a permanecer fuera hasta que salga el sol, porque su luz convierte a los trolls en piedra.

Uldra

La Pequeña Gente de Laponia, en el extremo norte de Suecia. Viven bajo tierra, pero salen a menudo a la superficie, especialmente en invierno, cuando tienen la misión de alimentar a los osos y otros animales que hibernan.

Los lapones son un pueblo nómada, que recorre las vastas planicies de nieve en busca del musgo del que se alimentan sus rebaños de renos. A veces, al plantar sus tiendas de piel de reno, oyen a los uldra moviéndose bajo el suelo, y lo interpretan como una advertencia de que deben seguir adelante, porque están bloqueando la salida a la superficie de la Pequeña Gente. Si no trasladan el campamento, los uldra pueden castigarles, envenenando a los renos o robando un niño y dejando en su lugar un uldra recién nacido.

Los niños uldra tienen dientes largos y afilados y la cara cubierta de pelo negro. Existen diversas opiniones acerca de si es posible persuadir a una madre uldra de que recoja a su hijo y devuelva al niño humano. Algunos lapones creen que la mejor técnica es golpear al niño con una rama ardiendo, hasta que sus gritos se hacen tan fuertes que la madre uldra acude a rescatar a su hijo. Otros creen que es mejor tratar al niño muy bien, para que la madre agradecida devuelva al niño humano a su cuna.

Unicornio

Una criatura particularmente hermosa, en otro tiempo muy abundante en el hemisferio norte. Se le conocía por diferentes nombres en los distintos países, pero actualmente se le suele designar con la denominación latina, derivada de *unus* = uno, y *cornus* = cuerno. El *Unicornis sinoensis* habitaba en los bosques de China, Japón e Indonesia; el *Unicornis carcadan* se extendía por Arabia, India, norte de África y gran parte del Oriente Medio; el *Unicornis europa* podía encontrarse en casi todos los países europeos; y el *Unicornis alba* era originario de las Islas Británicas.

Generalmente, el unicornio era un animal solitario. A diferencia de otros ungulados, no pastaba en manadas, sino que vagaba solo. El macho y la hembra sólo se encontraban para el apareamiento, y luego el macho reanudaba sus hábitos solitarios. El potrillo nacía sin cuerno y permanecía con su madre hasta que el cuerno alcanzaba toda su longitud. Entonces se alejaba para vivir su propia vida.

Las diferentes especies de unicornios presentan ligeras variaciones de aspecto, pero todos tenían cabeza y cuerpo de caballo, patas de antílope, cola de caballo o de león, y barba de chivo. El rasgo más característico era el largo y afilado cuerno espiral que crecía en medio de la frente.

Este cuerno constituía un arma temible, sobre todo si se tiene en cuenta que el unicornio era un animal muy feroz y agresivo, y más rápido que ninguna otra criatura del bosque o la llanura. Los unicornios adultos protegían su territorio con furia fanática. Hasta los elefantes se apartaban de su camino. Los leones vivían muchas veces amigablemente en el territorio del unicornio, pues los dos animales no competían por la comida, y el león, a pesar de ser carnívoro, jamás atacaba a un unicornio, por miedo al cuerno.

Por desgracia para los unicornios, los hombres descubrieron que sus cuernos eran un antídoto infalible contra los venenos. Si se echaba vino envenenado en una copa hecha de cuerno de unicornio, el veneno se volvía inofensivo. Los platos y cucharones hechos de cuerno de unicornio anulaban el efecto de la comida envenenada que se sirviera en ellos. Los gobernantes del mundo antiguo, que vivían bajo constante amenaza de envenenamiento, pagaban enormes sumas por los cuernos, y los cazadores arriesgaban la vida para conseguirlos.

Los unicornios se movían con tal rapidez y eran tan inteligentes que resultaba imposible matarlos con arco o lanza, o hacerlos caer en una trampa, así que los cazadores desarrollaron una técnica muy peligrosa. Cuando un cazador divisaba un unicornio, se paraba delante de un árbol, y cuando el unicornio cargaba contra él, se apartaba rápidamente en el último momento. La tremenda fuerza de la embestida hacía que el cuerno se clavara profundamente en el tronco. El unicornio quedaba sujeto y se le podía matar.

Aun así, muchos cazadores calcularon mal la velocidad de embestida de un unicornio, y quedaron clavados en los árboles, pero los beneficios de la caza eran tan elevados, que se siguió practicando a pesar del peligro, hasta que a uno de los cazadores se le ocurrió llevar a su hija virgen a una expedición de caza. Ante su asombro, un unicornio salió trotando del bosque y se aproximó a ella con tal suavidad que la muchacha le permitió apoyar la cabeza en su regazo. Allí permaneció inmóvil mientras el cazador le serraba el precioso cuerno.

Después de aquello, hubo una gran demanda de vírgenes como cebo para unicornios. Éstos parecían pensar que la pérdida del cuerno era un precio barato por las caricias de una virgen. El inevitable resultado fue que, cuando las vírgenes les abandonaron, estaban sin arma para defenderse de los depredadores, y la familia de unicornios se extinguió rápidamente.

Upas, Árbol

En el idioma javanés de Indonesia, la palabra *upas* significa «veneno». El upas o árbol del veneno, conocido botánicamente como *Antiaris toxicaria*, es un digno miembro de la familia de la higuera, con un tronco recto que asciende hasta los veinte o treinta metros antes de que surjan las primeras y frondosas ramas. Sin embargo, la noble estampa de este árbol se ve desmentida por su siniestra reputación. Los primeros viajeros que llegaron a las islas Sonda informaron que el árbol upas era tan venenoso, que extendía su maligna influencia en un amplio círculo alrededor de sus raíces, según algunos hasta un radio de treinta kilómetros. Ningún ave podía volar dentro de esta esfera de influencia tóxica, y ningún otro animal, incluyendo al hombre, podía acercarse por tierra sin sufrir una muerte instantánea. Por añadidura, el veneno era inodoro y no daba ninguna señal de presencia, de manera que el primer indicio de la proximidad de un upas era el descubrir esqueletos esparcidos por el suelo, y para entonces era ya demasiado tarde: la sangre hervía en los oídos, la respiración se cortaba y la muerte era inminente.

Afortunadamente, los malignos poderes del árbol upas iniciaron un lento declive hacia el siglo XVI. Cuando los holandeses colonizaron las islas Sonda, los javaneses podían ya acercarse al árbol. El único vestigio de su anterior potencia era el carácter venenoso de la savia, que los isleños utilizaban para envenenar sus armas. Una flecha envenenada con su savia hace latir el corazón tan aprisa, que la víctima no puede respirar y muere.

Ure

Jefe totémico de un grupo de aborígenes del norte de Australia. En la Era del Sueño, su territorio tribal estaba bajo tierra. Allí vivían muy cómodamente, porque su morada subterránea satisfacía casi todas sus necesidades y estaba iluminada por una luz que nunca se apagaba.

No había allí ningún animal, pero Ure subía a la superficie cada día y capturaba peces, aves y reptiles en abundancia, que les servían de alimento. Un día salió más pronto que de costumbre, justo cuando salía el sol. Como nunca había visto la salida del sol, quedó tan sorprendido por la extraña visión, que confundió al sol con un canguro. Lo persiguió sin éxito durante todo el día, hasta que se le escapó bajo el horizonte, por el oeste, y Ure se encontró en la oscuridad, a la que no estaba acostumbrado. Fue incapaz de encontrar el camino de regreso a su vivienda subterránea y pasó mucho miedo hasta que el sol volvió a salir. Entonces decidió que la alternancia de luz y oscuridad era más interesante que la iluminación perpetua del subsuelo, y convenció a su tribu de que se mudaran a la superficie, donde viven desde entonces.





Viajeros, Amigos de los

Siempre que un mortal se aventura lejos de su hogar debe buscar la protección de algún amigo de los viajeros, tales como los dioses de los caminos. En Egipto se podía viajar con la ayuda de Min, dios de los Desiertos Orientales y Señor de las Tierras Extranjeras. La perpetua erección de Min indica que su principal tarea es contribuir a la fertilidad y la procreación, pero no desoye las súplicas de un viajero que emprende el camino con sus camellos y mulas. Un amuleto vendido por los sacerdotes de Min ahuyentará a los demonios del desierto y ayudará a encontrar el camino guiándose por las estrellas.

Los dioses japoneses de los caminos, como Yachimata-nito, tienen una doble función. Además de proteger a los viajeros de los asaltantes y ayudar a mantener el rumbo, protegen a las comunidades contra el mal que puedan traer los viajeros. Como Min, los dioses japoneses de los caminos dan muestras de una potente sexualidad. Se les simboliza mediante falos de piedra, algo así como los mojones de los países occidentales.

Los cristianos que emprenden un viaje deben buscar la protección de San Cristóbal de Siria. Cristóbal era un gigante que deseaba servir a un señor sin miedo. Sirvió al rey de Canaán, pero descubrió que temía al diablo, y se pasó al servicio del diablo hasta que se dio cuenta de que éste temía la Cruz. Un ermitaño le convirtió al cristianismo, y decidió servir a la humanidad ayudando a los viajeros a cruzar un río peligroso, en un lugar donde no había ni puente ni transbordador.

Cada vez que llegaba un viajero, el gigante cargaba con él y con su equipaje y se introducía en las rugientes aguas. Disfrutaba con cada batalla contra el río y era capaz de transportar sin dificultad a los viajeros más pesados, pero un día vaciló bajo el peso de un niño pequeño. Las rocas rodaban bajo sus pies y la corriente era tan fuerte que casi arrastró a Cristóbal con su pasajero. Al fin consiguió llegar a la orilla, donde exclamó: «¡Si hubiera llevado a cuestas el mundo entero, no me habría pesado más que tú!»

Entonces el niño le dijo: «No te asombres, pues es cierto que has llevado a cuestas el mundo y al que lo hizo.»

Actualmente, San Cristóbal es el patrón de los viajantes y transportistas, y todos los que planean un viaje deben saber que el día más propicio para partir es el 25 de julio, fiesta de San Cristóbal.

Wandjinas

En Australia ha habido siempre una gran población de estos seres desde la Era del Sueño. Antes de llegar los blancos, los wandjinas solían aparecerse a los aborígenes, que perpetuaron sus imágenes en innumerables pinturas rupestres.



Una notable característica de los wandjinas es su tocado, que parece una escafandra de astronauta, y que ha dado lugar a la moderna creencia de que los wandjinas llegaron a Australia del espacio exterior, vivieron allí durante un tiempo, y después regresaron al planeta de donde habían venido. Se dice que los cráteres de meteoritos que hay en la región fueron causados por el impacto de sus astronaves.

Pero el hecho es que los wandjinas son espíritus atmosféricos que controlan el clima, la fertilidad y el bienestar general de su territorio. Viven en el interior de las montañas y salen cuando llega el momento de cambiar las estaciones, de lluviosa a seca o viceversa. Tienen ojos, pero no bocas, y esto ha dado lugar a la teoría de la «escafandra espacial». Si los wandjinas tuvieran bocas, las abrirían y dejarían salir los fenómenos atmosféricos que encierran en sus cuerpos, provocando interminables lluvias y ciclones, en lugar del ciclo rítmico de las estaciones.

Los wandjinas tienen forma humana, pero son tres veces más grandes que un hombre. Su coloración varía del negro al rojo o amarillo. Sus grandes ojos tienen espesas pestañas, y llevan diversos tipos de tocados, además de las «escafandras».

Wendigo

Todo aquel que se aventura solo en las tierras salvajes debe temer al espíritu de los terrenos solitarios, conocido como Wendigo en el norte de Canadá y por diferentes nombres en otras partes del mundo.

El Wendigo es astuto y sabe como mantenerse siempre oculto a la vista. Siempre está tras la espalda del viajero. Por muy deprisa que uno se vuelva, él se mueve más rápido. Al avanzar a través de los bosques, sin más compañía que los propios pensamientos, uno se va dando cuenta de que el Wendigo le sigue. Uno lucha contra la tentación de volver la cabeza, pero al fin la vuelve y allí no hay nadie. Pero uno sabe que el Wendigo se ha vuelto a situar a nuestra espalda y se gira de nuevo para sorprenderlo. Nada otra vez, excepto quizás un ligero movimiento en un arbusto. ¿La brisa, un animal, o el Wendigo? Uno mira a su alrededor, pero no hay nada... o al menos eso parece.

El Wendigo atormenta a algunos hombres hasta que éstos empiezan a disparar ciegamente contra los matorrales, gritando desafiantes. Pero cuando cesan los gritos y los disparos, todo queda otra vez



silencioso. El viajero reanuda el camino, y el Wendigo le sigue. Por la noche da vueltas alrededor del círculo de luz del campamento. Al amanecer se retira entre la niebla del bosque.

Al ir pasando los días, el Wendigo habla al viajero en ligeros susurros: palabras que no se pueden distinguir bien. A veces suenan como la voz de un amigo, y uno responde asombrado. En vano, el viajero se repite que es sólo el viento. Incluso puede tener atisbos del Wendigo: una sombra que se mueve entre los árboles, o la hierba doblándose bajo unos pies invisibles.

Por fin, el viajero echa a correr, arrojando armas, provisiones y todo el equipo que pueda estorbarle en su huida. Sollozando desesperadamente, corre hasta agotar sus fuerzas, y acaba cayendo, rendido y solo.

El silencio se cierne alrededor del cuerpo, aunque las copas de los árboles se mueven como si un viento hubiera pasado entre ellas. El Wendigo se ha ido, pero siempre vuelve.

Yakkus

Demonios de la enfermedad, que infestan el subcontinente indio. Cada yakku es responsable de una de las innumerables dolencias que afligen a la humanidad.

Generalmente, los yakkus residen en lugares oscuros e inhóspitos, como cuevas repletas de murciélagos, grietas profundas en la roca, árboles huecos, jardines descuidados y edificios abandonados. Sólo salen de allí para mezclarse con la gente en calles y mercados atestados, permaneciendo invisibles hasta que deciden manifestarse.

Un yakku puede adoptar la forma de cualquier animal, incluido el hombre. El yakku de una cierta enfermedad puede decidir aparecer como un perro vagabundo, un buitre, un chacal, un mendigo o cualquier otro animal de dos o de cuatro patas. A veces puede incluso tomar la forma de una hermosa y seductora mujer.

Cada yakku tiene asignada una hora del día o de la noche para hacer presa en la humanidad. Cuando llega su hora, el demonio sale de su escondite y adopta la forma que ha elegido para ese día. Con este aspecto aparentemente inofensivo, aguarda que se le acerque una víctima. El hombre, mujer o niño que se acerca a un yakku puede no prestar atención a lo que parece ser una gallina picoteando en el polvo, pero de repente, la criatura se transforma de nuevo en un yakku. La repentina aparición, sea a la pálida luz del crepúsculo o a pleno sol de mediodía, sobresalta de tal manera a la víctima que ésta no puede resistir la enfermedad provocada por el yakku.



En realidad, todos los yakkus son esbirros del gran demonio de la enfermedad, Maha-Kola-Sanni-Yaksaya, que ha prometido a los dioses librar a la humanidad de enfermedades si él y sus seguidores reciben los sacrificios adecuados. La familia de un enfermo no tiene más que ofrecer dichos sacrificios, y el yakku que le ha ocasionado la enfermedad le devolverá la salud.

No hay que confundir a los yakkus con los yakshas y yakshis, espíritus terrestres que suelen ser amistosos hacia los humanos, aunque a veces las hembras (yakshis) roban niños pequeños para comérselos.

Yeti

También conocido como el Abominable Hombre de las Nieves. Probablemente está emparentado con el Piesgrandes, aunque las dos criaturas habitan en partes del mundo muy diferentes. El hábitat del Piesgrandes son las regiones desiertas de Norteamérica, mientras que el del Yeti se limita a las montañas y mesetas de Nepal Y Tíbet.

Ambas criaturas aparecen sólo en los meses de invierno. Sienten especial aversión por los osos, que hibernan durante el invierno, y caminan con cierta dificultad, excepto sobre la nieve. Salen de sus cubiles en otoño, pero no se alejan mucho de ellos hasta que el terreno está cubierto de nieve.

El Yeti Rufo o Rojizo, que vive en las montañas más altas de Nepal, que están nevadas durante todo el año, es una excepción a esta regla. Al parecer, no hiberna y permanece activo todo el año. Los informes que aseguran que se ha visto al Piesgrandes durante los meses de verano han resultado siempre erróneos, provocados por un oso insólitamente grande.

Las huellas del Piesgrandes y del Yeti tienen cierto parecido con las de los pies traseros de un oso, al ser largas y profundas, pero la diferencia es que tanto el Piesgrandes como el Yeti caminan a dos patas, y sus huellas muestran cuatro dedos humanoides en cada pie. La profundidad de las huellas en la nieve indica que estas criaturas son de considerable peso y tamaño.

Tanto el Piesgrandes como el Yeti parecen ser inofensivos para los humanos, aunque un encuentro inesperado con una de estas criaturas puede provocar una reacción de alarma.

Los habitantes de las regiones donde existen piesgrandes y yetis aseguran haber oído a las criaturas gruñendo y resoplando fuera de sus tiendas durante las largas noches de invierno, pero nunca se aventuran a salir a perseguirlos.

El supersticioso temor que inspiran estas criaturas ha dado lugar a nombres tan injustificados como el de Abominable Hombre de las Nieves, aunque los naturalistas aseguran que el Piesgrandes y el Yeti son inofensivos supervivientes de especies en peligro de extinción.



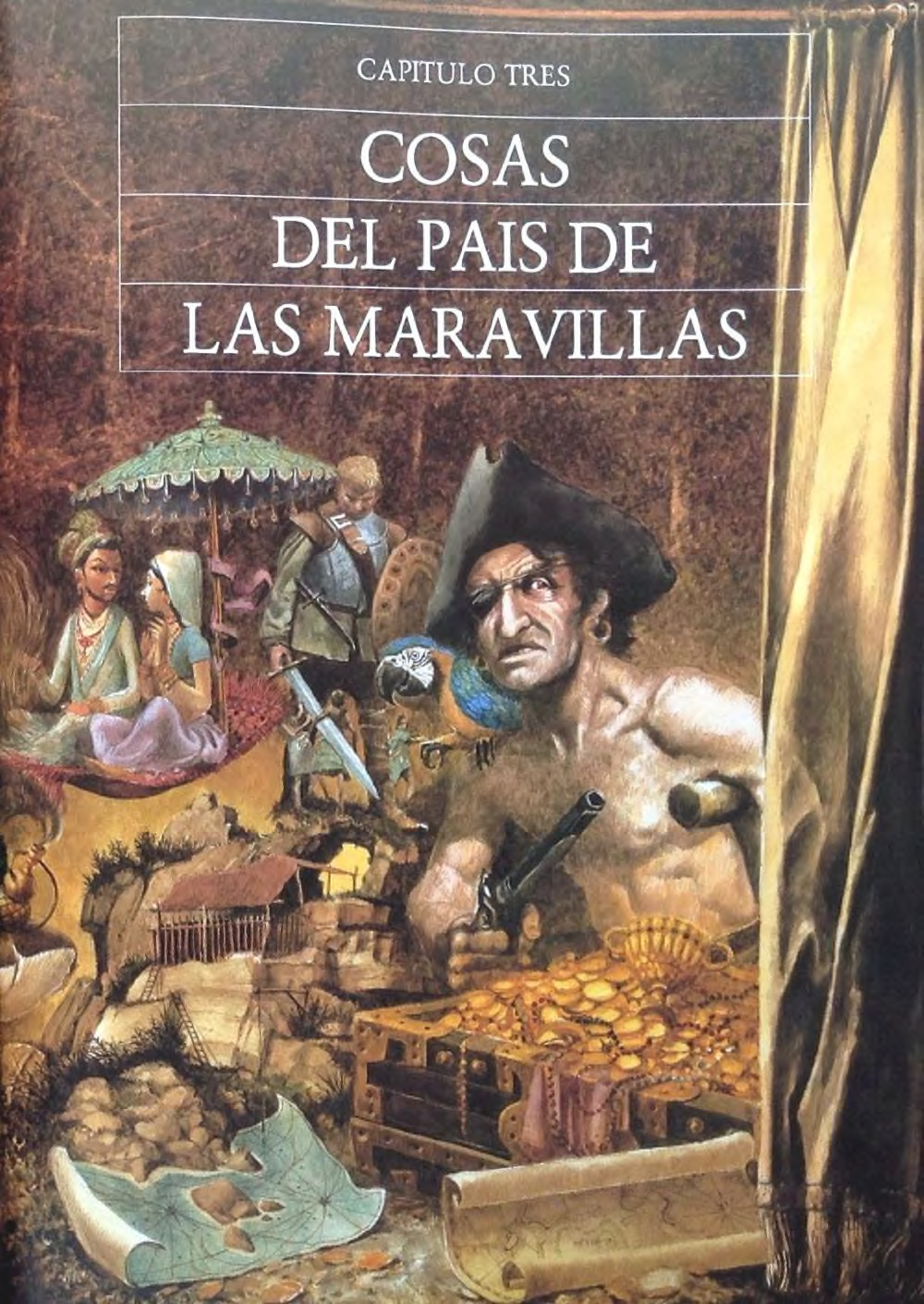
Zaltys

Serpiente de los países orientales del Báltico. No es venenosa ni agresiva. De hecho, la presencia de un zaltys en las proximidades de una granja es señal de buena suerte, y si se la puede tentar a penetrar en la casa, ofreciéndole platos de leche, se asegurará la prosperidad de la familia y la fertilidad de los cultivos y ganado. Sin embargo, el zaltys está designado por los dioses para vigilar la moralidad de la humanidad, y si el granjero y su familia no se portan bien, lo más probable es que se aleje silenciosamente. Todos los beneficios que la familia había disfrutado desaparecerán al marcharse el zaltys.



CAPITULO TRES

COSAS DEL PAIS DE LAS MARAVILLAS



COSAS DEL PAIS DE LAS MARAVILLAS

Han existido tierras maravillosas desde que el Cosmos se formó del Caos. Son lugares donde pueden suceder cosas asombrosas, no necesariamente agradables, porque una Tierra Maravillosa no es más que «un país lleno de sorpresas». Siempre han estado al otro lado de las cordilleras, o allende los mares turbulentos, o incluso más allá de las estrellas. En cuanto los hombres empezaron a viajar fuera de sus aldeas, los que regresaban traían historias de países maravillosos de todas clases: gentes, lugares y criaturas tan asombrosas que los que se habían quedado en casa apenas podían creerlo. ¿Cómo puede un hombre que jamás ha visto nada más grande que un buey creer en historias de ballenas y elefantes?

Pero, con el paso del tiempo, las historias de países maravillosos demostraron ser ciertas. Según esto, ¿cómo no creer en tierras maravillosas no registradas en nuestros mapas? El mundo que nos rodea es mucho más grande de lo que pueden registrar nuestros solemnes cartógrafos, porque existe en dimensiones que ellos son incapaces de delinear. Estos lugares se encuentran más allá de los horizontes de la tierra y del mar, pero no fuera del alcance de la imaginación, y se puede viajar a ellos sin la menor dificultad. Tienen la gran ventaja de que uno puede visitarlos a voluntad, embarcándose con Simbad o yendo de safari con Allan Quatermain, para regresar con una nueva perspectiva de un mundo cuyas maravillas se han hecho ya familiares a nuestros ojos.

Necesitamos Países Maravillosos porque representan un escape de una existencia agobiada por la locura y el desastre. Nos proporcionan Islas del Tesoro donde descubrir riquezas fuera del alcance de las tarjetas de crédito; Minas del Rey Salomón, rebosantes de los diamantes en bruto de la imaginación. Algunos países maravillosos pueden comunicar un agradable estremecimiento de horror, mientras que otros ofrecen un vistazo a un mundo donde todos nuestros problemas se han resuelto. Nos hacen sentir mejor o peor acerca de nuestro modo de vida, pero al menos nos ayudan a sentirnos diferentes. Todos ellos nos enseñan que hay más en la vida que lo que ven nuestros ojos.

Las llaves del País de las Maravillas (como la llave de oro que permitió a Alicia penetrar en el jardín del Rey y la Reina de Corazones) están siempre en nuestras manos. Alicia tuvo que hacerse pequeña para poder recorrer el País de las Maravillas, y nosotros, sin duda, tendremos que seguir su ejemplo.

Cosas del País de las Maravillas

Aia, Ea o Eea

Pequeña isla del mar Egeo, que a pesar de su buena situación es evitada por los habitantes de otras islas, porque está infestada de leones y lobos, que se devoran unos a otros. Los leones atacan a lobos separados de los demás, y las manadas de lobos acorralan a leones solitarios.

El único edificio de la isla son las ruinas del magnífico palacio construido por la reina Circe de Sarmatia, después de haber envenenado a su marido y haberse exiliado en la isla. Circe era una maga de gran poder, que despreciaba a los hombres, aunque a veces los utilizaba en obscenos rituales y orgías. Después de



establecerse en la isla solía recibir bien a los navegantes, invitándolos a un banquete; pero mientras se regocijaban en compañía de su hermosa anfitriona, ésta echaba en el vino un brebaje que los transformaba en animales. Naturalmente, los leones y los lobos devoraban a casi todos los demás animales y se convirtieron en las especies dominantes de la isla.

Todo le fue bien a Circe hasta que el gran héroe Ulises de Ítaca desembarcó en Ea, en su viaje de regreso de la guerra de Troya. Ella le ofreció a él y a sus hombres el habitual banquete de bienvenida, pero Ulises encontró sospechosa la abundancia de fieras en la isla. Hermes, el mensajero de los dioses, le había entregado a Ulises una cierta cantidad de la hierba moly, que vuelve a los humanos inmunes a los encantamientos, y antes de sentarse a comer se tragó una dosis de esta potente droga.

Muy pronto, sus marineros empezaron a gruñir y husmear como cerdos, sus narices se convirtieron en hocicos, les crecieron las orejas, las manos y los pies se les convirtieron en pezuñas, y antes de que el banquete terminara se habían transformado en una piara de puercos. Ulises era el único que conservaba su forma humana y Circe se le quedó mirando sorprendida. Mientras los cerdos husmeaban entre los restos del banquete, él sacó su daga y avanzó hacia la hechicera.

Ulises no tardó en persuadir a Circe de que devolviera la forma humana a sus hombres, pero descubrió que, después de todo, no era inmune a sus hechizos, que le hicieron olvidar a su esposa Penélope durante un año y un día; y en lugar de continuar su viaje, permaneció en Ea gozando de los favores de Circe. Esta quedó tan complacida, que cuando Ulises recuperó la memoria, le indicó el mejor modo de navegar para llegar a Ítaca.

Pero este período de frivolidad no alteró los malos hábitos de Circe, que continuó hechizando a los navegantes, hasta que sus parientes se avergonzaron de ella y su yerno la mató.

Atlántida

Cuando los dioses olímpicos se repartieron el Cosmos, Posidón, Señor del océano, tomó posesión de una cadena de islas que se extendía desde España hasta Centroamérica. La mayor de estas islas era tan grande como toda Asia Menor.

Cuando Posidón inspeccionó sus nuevos dominios, le pareció que estas islas eran más hermosas que ningún otro lugar del mundo. Cada hoja de cada árbol era tan brillante como una esmeralda, y los prados eran tan lozanos y verdes como las olas del mar en verano. Las flores tenían aromas tan ricos, que el aire era tan intoxicante como el vino. Grandes manadas de ganado manso pastaban en las praderas, el agua de los arroyos era tan clara como el cristal y tan fragante como el trébol, y en las colinas relucían vetas de mármol blanco, negro y rojo, y yacimientos de metales preciosos de todas clases.

El dios del mar descubrió que los pobladores de las islas eran particularmente agraciados e inteligentes, pero habían sido creados hacía tan poco tiempo, que no tenían gobernantes ni organización social. Ni siquiera le habían dado un nombre a su tierra.

En su exploración, Posidón llegó a una alta colina que se elevaba en el centro mismo de la isla más grande y, después de atravesar los bosques que cubrían su ladera, descubrió que cerca de la cima habitaba la mujer más hermosa que jamás había visto. Se llamaba Clito. La cautivadora mirada de sus ojos azul marino y la suntuosa belleza de su rostro y su cuerpo despertaron tal deseo en el dios, que éste se propuso conquistarla inmediatamente. Ella respondió ardientemente a su poder y esplendor, y a su debido tiempo le dio diez hijos. Llamaron al primogénito Atlante, y en su honor Posidón llamó al archipiélago Atlántida y al océano que le rodeaba Atlántico.

Posidón es el más violento y celoso de los dioses y desconfiaba de todos los mortales, incluida Clito, por lo cual la mantuvo aislada en su colina, excavando tres grandes fosos a su alrededor. Cada foso medía un kilómetro de ancho y estaba separado de los otros por un círculo de tierra de la misma anchura. De este modo, la colina de Clito quedó rodeada por grandes círculos concéntricos de tierra y agua.

Cuando los diez hijos de Posidón se hicieron mayores, les hizo a todos reyes, siendo cada uno responsable de una décima parte de la Atlántida. Bajo las órdenes de su padre formaron un consejo, dirigido por Atlante, para regir la nación en beneficio de todo el pueblo.

Los atlantes eran tan vigorosos e inteligentes, tan hábiles en el arte y la tecnología, y tan industriosos en la explotación de los recursos de las islas, que pronto establecieron la primera y más perfecta civilización de la tierra. Con el permiso de Posidón, y bajo la dirección de los diez reyes, construyeron una magnífica ciudad sobre los círculos de tierra que rodeaban la colina de Clito. Los arquitectos usaron el mármol blanco, negro y rojo de su país para levantar edificios de espléndido diseño, donde los tres colores se fundían artísticamente o contrastaban de maneras muy atractivas. En la colina de Clito construyeron para ella un gran palacio que, como los palacios de los diez reyes y los templos erigidos a Posidón, resplandecía con incrustaciones de oro y piedras preciosas. El principal templo de Posidón maravillaba a todo el mundo. Su pináculo era tan alto que las nubes danzaban a su alrededor, y contenía una gigantesca estatua del dios del mar montado en su carro y asistido por delfines y ninfas.

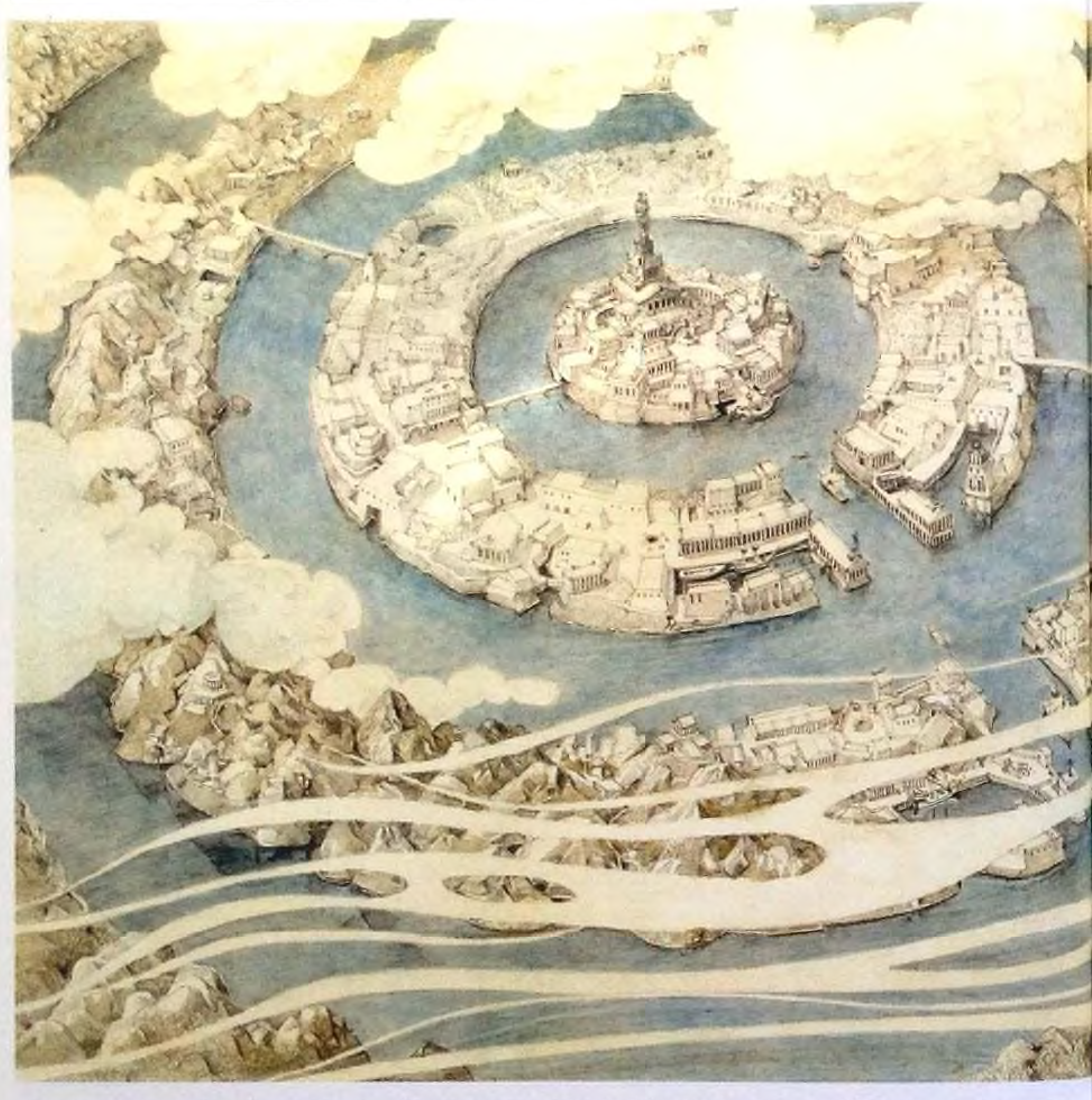
La belleza de la ciudad, con sus círculos de tierra conectados mediante grandes puentes que cruzaban los círculos de agua, se realzó aún más con espléndidos jardines, arboledas en flor e innumerables fuentes. Grandes universidades, observatorios, bibliotecas, laboratorios y academias para gente de todas las edades, demostraban que la Atlántida era el punto focal de las artes y las ciencias humanas.

Ciertas partes de la ciudad estaban dedicadas al comercio y la industria, porque los atlantes emplearon los descubrimientos de sus científicos y técnicos como base para un floreciente comercio con otras naciones. Excavaron un gran canal desde la ciudad al mar, de manera que los barcos pudieran navegar de un círculo de agua a otro, a través de túneles abiertos en los círculos de tierra.

Los visitantes que llegaban a la ciudad escribían entusiasmados acerca de la hermosura de sus hombres y mujeres; de la libertad que disfrutaban bajo el gobierno de los diez reyes; de la habilidad de los artesanos que trabajaban metales ordinarios y preciosos, y de la frescura de las brisas que despejaban el humo de las fundiciones; de los abigarrados mercados donde los campesinos vendían sus productos; y de los frecuentes festivales, durante los cuales las calles se llenaban de atlantes cantando y bailando.

El mayor de estos festivales se celebraba cada cinco años, cuando los diez reyes se reunían en el templo de Posidón para su conferencia quinquenal. Mientras ellos deliberaban, los ganaderos traían de sus ranchos numerosos toros de espléndida planta, y los encerraban en los terrenos del templo. Grandes multitudes se reunían para admirar a aquellos monstruosos animales, con sus lustrosas pieles y sus cuernos como alfanjes, mientras los nobles y los guerreros se preparaban para la caza del toro. Cuando la conferencia terminaba, se soltaba a los toros, y los cazadores los perseguían, con las manos desnudas, por los terrenos del templo, esquivando sus embestidas mientras trataban de atrapar uno y derribarle al suelo. Por fin, un grupo de cazadores lograba acorralar a un toro y derribarle, y entonces se sacrificaba al animal en honor a Posidón. Los toros restantes se volvían a llevar a sus haciendas y el solemne festival concluía con un gran banquete público.

Los científicos y tecnócratas de la Atlántida no se mostraban celosos de sus conocimientos y habilidades, sino que actuaban a manera de misioneros industriales, difundiendo sus conocimientos por todo el mundo conocido. Enseña-



ron a los egipcios y a los mayas a construir pirámides, y a los griegos a construir «atlantes», grandes figuras escultóricas que sostienen los arquitrabes de los templos y otros edificios. Igualmente difundieron sus conocimientos de metalurgia, astronomía, medicina, magnetismo y otras muchas ciencias y artes. Inventaron la lectura y la escritura, las matemáticas, la agricultura, la arquitectura y todos los conceptos de la civilización humana. Incluso se rumoreaba que los científicos atlantes esperaban descubrir la fuerza mística que hace funcionar el Cosmos, y que cuando dominaran esta fuerza no habría límite a sus logros.

Durante muchos siglos, la Atlántida fue el centro del mundo. La paz y seguridad de la nación estaban protegidas por un gran ejército y una flota demasiado poderosa para que ningún otro país se atreviera a desafiarlos, y los atlantes vivían vidas largas, prósperas y productivas.

Pero hace unos 12.000 años, el parlamento de los diez reyes empezó a cambiar de actitud hacia el mundo exterior. En una de las conferencias quinquenales, los reyes decidieron que no bastaba con que la Atlántida difundiera su civilización de un lugar a otro. Los que se beneficiaban de la tecnocracia atlante debían convertirse en súbditos y pagar tributo a sus señores imperiales.

Así, los atlantes emprendieron la conquista del mundo. Sus barcos llevaron fuerzas expedicionarias a América Central y Sudamérica, donde derrotaron a los incas, aztecas y mayas, enviando un rico botín a la Atlántida. Otra fuerza conquistó todo el norte de África y se reagrupó en Egipto para invadir Grecia y seguir avanzando hacia los reinos orientales de Asia.

Hacia el año 9500 a. de C., una gran flota invasora atlante atacó la bahía de Atenas, donde el ejército ateniense, inferior en número, le salió al paso. Cuando



los dos ejércitos se encontraron, las flechas volaron en tal cantidad que oscurecieron el cielo, las pezuñas de los caballos que tiraban de los carros resonaban como el trueno del Olimpo, el resplandor de las armaduras atlantes cegaba los ojos y sus lanzas parecían tan numerosas como las espigas en un campo de trigo. Pero los atenienses combatieron desesperadamente en defensa de su ciudad-estado, y por fin los batallones atlantes flaquearon, empezaron a retroceder y acabaron retirándose, corriendo en desbandada hacia sus naves.

La flota atlante se disponía a zarpar cuando todo el cielo se tiñó del color de la sangre seca y una masa de nubes negras se levantó con un espantoso ruido, como no se había oído antes otro. En el mar se elevaron gigantescas olas que se tragaron a toda la flota, como si fueran barquitos de papel, el mundo entero se estremeció con terremotos y el océano osciló de una costa a otra, como el agua bailando en un cuenco.

Durante días interminables, pareció que el Cosmos iba a hacerse pedazos. De los cielos cayó a la tierra un diluvio de agua, las montañas se abrieron, los océanos eran una continua tormenta con monstruosas olas. Cuando por fin los mares se calmaron, unos pocos barcos desmantelados llegaron a puerto con la noticia de que la Atlántida había desaparecido y que el océano Atlántico había cubierto el lugar donde aquel magnífico imperio se había alzado en todo su esplendor.

Y desde aquellos días, los historiadores han debatido las razones de la aniquilación de la Atlántida. Algunos opinan que Posidón se indignó ante la victoria ateniense y castigó a su pueblo con la destrucción total. Otros creen que un científico atlante había descubierto los secretos prohibidos del Cosmos, liberando fuerzas capaces de destruir a la humanidad entera.



Avalón

La morada de los héroes. Más correctamente, debería escribirse Yns yr Afallon, que en el idioma galés significa «Isla de las Manzanas». Es una isla en el centro de un gran lago, cuyas tranquilas aguas brillan como el acero azul, y que está rodeado por bosques sombríos. Un héroe muerto en combate debe abrirse paso a través de estos bosques, hasta llegar a las orillas del lago, donde le aguarda un bote con colgaduras de tela negra y una misteriosa mujer sentada en silencio al timón.

El bote navega hasta la isla sin causar ni una ondulación en las inmóviles aguas y, mientras se aproxima a Avalón, las heridas del héroe se van cerrando. Así, con todo su vigor restaurado, desembarca en la isla, donde siempre brilla el sol y nunca hace mal tiempo. Desde la misma orilla crecen arboledas de manzanos cargados de fruta, y cuando el héroe camina a través de ellas siente que la hierba que pisan sus pies es un suave césped.

Hacia el centro de la isla hay bosques verdes y silenciosos, con claros cubiertos de flores, y se respira una paz como los hombres no han conocido en la tierra. Vagando a través de estos bosques, el héroe muerto se da cuenta de repente de que en la isla hay otros habitantes. Todos son héroes como él, que han perecido en defensa de la justicia, en lucha contra los poderes de las tinieblas, y con ellos vive una raza de hermosas mujeres, custodias de la magia que inspira a la humanidad las virtudes de la caridad, el valor, la amabilidad y el amor puro.

En la espesura del bosque hay una pequeña iglesia construida por José de Arimatea, y allí el héroe descubre el supremo gozo de adorar al Creador que le dio durante su vida fuerza para combatir al mal y enfrentarse al opresor.

Balnibarbi

Isla situada al este de Japón, visitada por Lemuel Gulliver el 16 de febrero de 1708. Balnibarbi estaba entonces sometida a la autoridad del monarca de la isla volante Laputa, y poco antes de la visita de Gulliver estaba administrada por el Señor Munodi, para quien Gulliver llevaba cartas de presentación. Sin embargo, Munodi había sido relevado recientemente «de sus funciones por insuficiencia».

Gulliver observó un notable contraste entre el modo de vida de Munodi y el de los demás habitantes de la isla. Munodi tenía un espléndido palacio en la capital, Lagado, y una propiedad rural. El resto de los balnibarbianos vivía en casas mal equipadas, muchas de ellas en estado ruinoso, y todas muy mal conservadas. Munodi era un hombre razonable y culto, mientras que la mayoría de los balnibarbianos tenían un aspecto harapiento y desaliñado, la mirada fija y un aire apresurado y furtivo al andar por las calles. Cuando Munodi llevó a Gulliver a su residencia en el campo, Gulliver se fijó en que las granjas que había en el camino tenían una tierra excelente, pero que los campesinos se limitaban a revolverla, con lo cual no podía esperarse ninguna cosecha. Todo el mundo parecía muy ocupado, pero se les veía un aspecto ojeroso y miserable.

En la propiedad de Munodi, todo estaba bien organizado y los cultivos prosperaban. Los jardines de su residencia campestre eran elegantes y bien cuidados, y la casa estaba en perfecto estado.

Gulliver felicitó a Munodi por todo ello, pero el noble se limitó a suspirar y comentó que los balnibarbianos se burlaban de él por dar tan mal ejemplo al resto del reino. Después de la cena, dijo con un tono melancólico que pronto tendría que echar abajo su casa y las de sus colonos, para reconstruirlas según la nueva moda. Además, los agricultores tendrían que arrancar sus cultivos y cultivar los campos de diferente manera.

Según contó a Gulliver, unos cuarenta años antes un grupo de balnibarbianos había pasado cinco meses en la isla voladora de Laputa. Este breve contacto con los científicos y teóricos de la isla volante les proporcionó un pequeño aprendizaje, pero una gran cantidad de ideas nuevas, de modo que decidieron reformar toda la economía de Balnibarbi. El rey, que siempre se mostraba favorable a las nuevas ideas, les dio su autorización real para establecer una Academia de Proyectistas, es decir, personas que inventan y promocionan nuevos proyectos, planes, teorías e ideas.

Esta nueva casta de intelectuales proclamó que Balnibarbi estaba a punto de entrar en una edad de oro. Afirmaron que sus nuevas técnicas permitirían a un hombre hacer el trabajo de diez, levantar

grandes edificios en una semana con materiales que durarían para siempre, y obtener abundantes cosechas cuando se quisiera.

Los balnibarbianos aceptaron esta nueva doctrina con gran entusiasmo. Surgieron Academias de Proyectistas en todas las ciudades y los profesores de Proyectos diseñaron nuevas reglas y métodos para la agricultura y la construcción, además de nuevos instrumentos y herramientas para todas las artes, oficios y profesiones. Los balnibarbianos abandonaron sus antiguos métodos de trabajo en favor de los nuevos, pero pronto descubrieron que sólo eran teorías que no se habían practicado nunca. No obstante, la gente siguió creyendo a los intelectuales y se esforzó por lograr que sus teorías dieran resultados, hasta que todo el campo quedó asolado, los edificios en ruinas y los ciudadanos famélicos y harapientos.

Como ejemplo de las teorías de los proyectistas, Munodi mostró a Gulliver un edificio en ruinas que se alzaba en una ladera cercana. Dijo que había sido un molino de su propiedad, lo bastante grande para moler el grano de muchas granjas, pero los proyectistas le aseguraron que en vez de usar el río para hacer funcionar el molino, como se había hecho desde tiempos inmemoriales, sería mejor bombear el agua hasta lo alto de la montaña y dejarla correr hacia abajo. Munodi aceptó la idea porque los balnibarbianos empezaban a mirarle como a un reaccionario opuesto al progreso, y durante dos años empleó a 100 hombres que excavaron un canal en la pendiente de la ladera para bombear el agua. El proyecto no dio los resultados esperados, y entonces los proyectistas le echaron la culpa a él.

A Gulliver le interesaba mucho cualquier teoría nueva y por eso visitó la Academia de Proyectistas de Lagado, un conjunto de grandes edificios con unas 500 salas, en cada una de las cuales uno o más proyectistas trabajaban en un nuevo plan para mejorar la suerte de la humanidad.

En la primera sala encontró un hombre trabajando en un proyecto para extraer rayos de sol de los pepinos y conservarlos en recipientes herméticamente cerrados, para poderlos liberar en los veranos inclementes. Llevaba trabajando en el proyecto ocho años y estaba seguro de que en otros ocho habría atrapado suficientes rayos de sol para aprovisionar el jardín del gobernador.

En otras salas, Gulliver encontró proyectistas enfrascados en planes para convertir el hielo en pólvora, enseñar a aprendices ciegos a mezclar colores para los artistas mediante el tacto y el olfato, y entrenar arañas para que tejieran sedas fuertes y de brillantes colores, gracias a una dieta de moscas coloreadas, goma y aceites. Un proyectista agrícola estaba elaborando un plan para arar la tierra por medio de cerdos, ahorrando así al agricultor el coste de los arados, caballos y mano de obra. Sólo era preciso enterrar bellotas, castañas, dátiles y otros alimentos apetecibles para los cerdos, en el campo que debía ararse. Los cerdos removerían la tierra en busca de la comida enterrada y además la fertilizarían con sus excrementos. Hasta el momento, los experimentos habían sido negativos, pero el proyectista estaba introduciendo mejoras en el plan.

Otro proyectista había observado que las abejas y las arañas construyen siempre sus nidos de arriba abajo, y había llegado a la conclusión de que ése tenía que ser el modo de construcción más natural y eficiente. En consecuencia, había diseñado un modo de edificar las viviendas humanas empezando por el tejado.



Uno de los proyectistas más notables era el llamado Artista Universal. En su laboratorio, cincuenta asistentes trabajaban afanosamente en proyectos tales como ablandar el mármol para usarlo como almohadas, o condensar el aire en una sustancia seca y tangible. El Artista Universal trabajaba personalmente en dos importantes proyectos: uno consistía en impedir el crecimiento de la lana en las ovejas, para producir una raza de ovejas lampiñas y que los balnibarbianos se ahorrasen el trabajo de esquilarlas. El otro era la siembra de paja en lugar de semillas. Mediante varios experimentos que Gulliver no pudo comprender, demostró que la paja contiene la verdadera virtud seminal de la planta.

En otra sala, Gulliver examinó una máquina de escribir libros, consistente en un gran marco de madera lleno de cubos de madera colgados de alambres. En cada cara de los cubos se había pegado un papel, y en estos papeles estaban escritas todas las palabras del idioma balnibarbiano. Para hacer funcionar la máquina, cuarenta discípulos del proyector hacían girar palancas en los costados del marco, haciendo girar los cubos para que presentaran las palabras escritas en sus superficies. A continuación, treinta y seis discípulos leían las líneas de palabras, y si algunas de ellas formaban una frase, se la repetían a los otros cuatro discípulos, que actuaban como escribas.

Este proceso se repetía una y otra vez, en diversas combinaciones y permutaciones, y el proyectista tenía ya reunido un buen número de volúmenes llenos de las sentencias fragmentarias encontradas en el marco. Se proponía repartirlas en textos consecutivos, y el resultado sería una biblioteca completa de artes y ciencias. El trabajo se aceleraría considerablemente si el público estuviera dispuesto a contribuir a la construcción de tan sólo 500 máquinas.

En la Escuela de Idiomas, tres profesores investigaban métodos para perfeccionar el lenguaje de Balnibarbi. Un plan consistía en suprimir todas las palabras excepto los nombres, que bastarían para designar todas las cosas imaginables. Otro proyecto, que contaba con muchos partidarios, era prescindir por completo de hablar. Este plan prolongaría la vida humana, porque la conversación corroe los pulmones y acarrea una muerte prematura. No existirían problemas de comunicación, porque la gente llevaría consigo las cosas necesarias para conversar. Gulliver observó que muchos de estos sabios llevaban fardos llenos de cosas a la espalda. Cuando dos de ellos se encontraban, abrían sus fardos y mantenían conversaciones de hasta una hora, a base de enseñarse diversos objetos uno a otro. En uno de los edificios, las salas estaban atestadas con toda clase de objetos, para que la gente pudiera conversar señalando un objeto tras otro. Los proyectistas aseguraban que esta idea daría origen a un idioma universal entre las naciones civilizadas, pero no parecía tener mucho éxito entre las mujeres ni entre la gente corriente de Balnibarbi.

En la Escuela de Matemática, los estudiantes aprendían principios matemáticos escribiéndolos en pequeñas obleas con tinta cefálica y tragándoselas con el estómago vacío. Después tenían que vivir tres días a pan y agua, para que la tinta cefálica subiera hasta el cerebro y le infundiera los conocimientos matemáticos. Hasta el momento, el proyecto no había tenido éxito, porque las obleas sabían muy mal y los estudiantes las escupían a menudo; y en caso de tragarlas, insistían en tomar otros alimentos, además de pan y agua.

Gulliver se sintió intrigado por algunas de las técnicas proyectadas en la Escuela de Política. Una proponía que cuando un político argumentara vehementemente en favor de una propuesta, estuviera obligado a votar en contra. Según el Profesor de Política, esta idea redundaría infaliblemente en favor del pueblo.

Otro proyecto era que, cuando dos partidos políticos no lograran llegar a un acuerdo, las autoridades deberían escoger cien miembros de cada partido, abrirles el cráneo con una sierra y efectuar un intercambio cerebral, trasplantando la mitad del cerebro de cada político al cráneo de un oponente, y viceversa. Esto permitiría a los dos medios cerebros, encerrados en el mismo cráneo, debatir la cuestión y llegar a un compromiso. El profesor no preveía ningún problema de rechazo de tejidos, porque según él apenas existía diferencia entre los cerebros de los políticos.

Dos de los profesores habían ideado un nuevo y eficaz sistema para elevar los impuestos. Por una parte, habían creado un impuesto sobre los vicios y desatinos de cada persona, que debería juzgar un jurado compuesto por sus vecinos. Por otra parte, se impondría un impuesto sobre la belleza de las mujeres y el valor, el ingenio y la educación de los hombres, encargándose los propios interesados de la evaluación de estas virtudes.

Gulliver mantuvo largas y amenas discusiones sobre política con los diversos profesores, pero en conjunto Balnibarbi le pareció un lugar incómodo como residencia y se alegró de partir hacia la isla de Glubbdubdrib.

Blefuscu

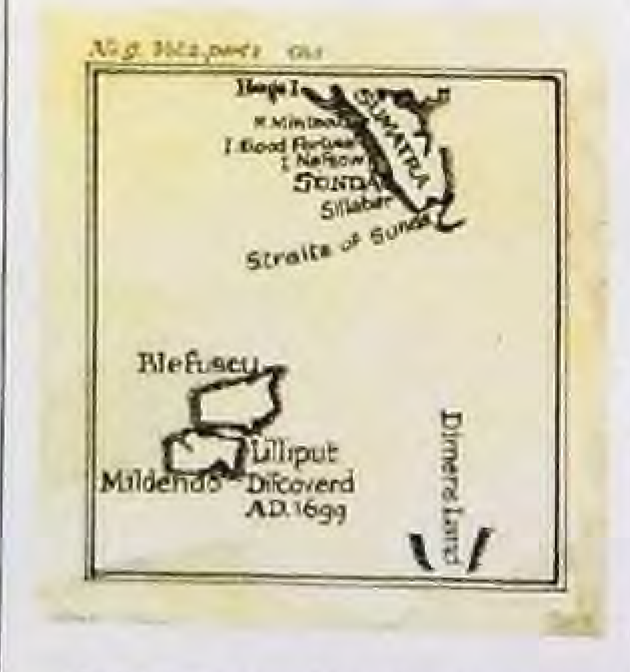
Isla situada al sur de Australia, y separada de la isla de Liliput por un estrecho de setecientos metros. Tiene aproximadamente la misma extensión que Liliput, y sus habitantes, flora y fauna, edificios y modo de vida son muy similares, aunque los idiomas son totalmente diferentes. Existe mucho comercio entre ambas islas, y una antigua tradición de que los jóvenes de buena familia de cada isla pasen algún tiempo viajando por la otra, para conocer mundo.

A pesar de estas relaciones de vecindad, los emperadores de Blefuscu han causado mucho descontento al intervenir en los conflictos entre los liliputienses partidarios del Extremo Ancho y los del Extremo Delgado. Esta disputa se inició hacia el año 1600; hasta entonces, la población de ambas islas acostumbraba a comer los huevos abriéndoles por el extremo más ancho. Pero un príncipe heredero de Liliput se cortó el dedo al seguir esta tradición, a raíz de lo cual el emperador ordenó que los liliputienses abrieran en lo sucesivo los huevos por el extremo más delgado.

Este edicto provocó una división entre los liliputienses. Los Anchextremistas insistían en seguir la antigua costumbre, mientras los partidarios del Extremo Delgado acataban la nueva ley. El emperador de Blefuscu animó a los Anchextremistas a la rebelión, dando asilo a los refugiados de Liliput, mientras los clérigos y políticos de ambos países debatían encarnizadamente acerca de las palabras del profeta Lustrog. Este había escrito en el *Brundecral* (la Biblia de Liliput y Blefuscu) «que todos los fieles creyentes rompan los huevos por el extremo conveniente».

Unos 11.000 liliputienses sufrieron martirio por la causa del Extremo Ancho, y se prohibió a sus partidarios publicar libros o artículos en defensa de su creencia, así como ocupar cargos públicos. Muchos miles escaparon a Blefuscu, donde la población simpatizaba con su causa y les ayudaba en sus planes para restaurar en Liliput las viejas creencias.

La consecuencia más trágica de esta controversia fue una serie de feroces guerras en tierra y mar. Cuando Gulliver llegó a Liliput, la última guerra llevaba durando algún tiempo, y los liliputienses habían perdido ya 30.000 hombres, cuarenta barcos de guerra y muchas embarcaciones pequeñas. Blefuscu había reunido una gran flota invasora, y Liliput vivía con miedo de la victoria de los Anchextremistas.



Gulliver les ayudó vadeando el canal que separa las dos islas, capturando la flota de Blefuscu y remolcándola hasta Liliput. Pero, según parece, la posterior conferencia de paz no significó más que una pausa en las hostilidades, y tanto los partidarios del Extremo Ancho como los del Extremo Delgado siguen convencidos de la justicia de su causa.

Brobdingnag

Próspero reino habitado por gigantes, situado al norte del Océano Pacífico y conectado con el continente americano por un istmo montañoso coronado por volcanes en actividad. Casi toda la costa son altísimos acantilados y rocas escarpadas, y el país carece de puertos. No es aconsejable intentar el acceso por vía aérea, a causa de la proliferación de enormes águilas, lo bastante grandes como para levantar con sus garras una casa de campo europea, por no hablar de otra fauna avícola de tamaño comparable.

Brobdingnag es una autocracia que ha estado gobernada por la misma familia real desde el siglo XVII, si no antes. Antes de esta época, el país se vio asolado por guerras civiles entre el rey, el pueblo y la nobleza, hasta que uno de los reyes (posiblemente Barangatch I) instituyó un nuevo código de leyes y creó una milicia de 208.000 soldados de infantería y caballería para mantener el orden en la nación. Este poderoso ejército, donde cada jinete montado en su caballo mide 30 metros de altura, disuade de cualquier idea de intervención por parte de las potencias extranjeras, a pesar de que la familia real aborrece la invención de las armas de fuego y se niega a introducirlas en su país.

Los reyes de Brobdingnag rechazan cualquier alianza o contacto con otros países. El rey Barangatch III, en una discusión con el Dr. Lemuel Gulliver, expresó la opinión de que la raza humana que vive fuera de Brobdingnag es «la más perniciosa ralea de repugnantes sabandijas que la Naturaleza haya jamás permitido se arrastre por la superficie de la tierra».

Gulliver arribó a Brobdingnag después de que el barco en donde servía como cirujano fuera desviado de su rumbo por constantes tormentas. El buque ancló frente a la costa y Gulliver desembarcó con algunos tripulantes para buscar agua, pero quedó abandonado allí cuando un gigantesco brobdingnagiano apareció, aterrorizando a los marineros, que huyeron sin esperarle.

Gulliver dejó una descripción muy completa del país, y parece haber sido el último visitante del mundo exterior. Comprobó que los brobdingnagianos, a pesar de su talla gigantesca, son un pueblo sencillo y apacible, sin mucho interés por las sutilezas y misterios de la política. El rey Barangatch le aseguró que «quienquiera que pudiera hacer crecer dos espigas de grano o dos briznas de hierba donde anteriormente sólo crecía una, merecería mejor trato de la especie humana y haría un servicio más sustancial a su país que toda la casta de políticos juntos».

Ninguna ley de Brobdingnag debía exceder en palabras al número de letras del alfabeto, que sólo constaba de 22 caracteres. Según comprobó Gulliver, la mayoría de las leyes tenían mucho menos de 22 palabras, y al ser tan claras y breves cualquiera podía entenderlas. No se necesitan abogados, siendo ésta en realidad una profesión muy peligrosa: escribir un comentario sobre cualquier ley se castiga con la decapitación.

Los brobdingnagianos inventaron la imprenta casi al mismo tiempo que los


FLANFLASNIC
AD 1703 BROBDINGNAG
LORBRULGRUD

chinos, pero publican relativamente pocos libros. El propio rey sólo tiene unos mil volúmenes en su biblioteca. A Gulliver se le permitió leerlos, para lo cual tuvo que apoyar cada libro en la pared y utilizar una máquina que construyó para él el carpintero de la reina. Consistía en una especie de escalera de unos siete metros y medio de altura, con peldaños de quince metros de longitud. Se colocaba frente al libro y Gulliver caminaba por el último peldaño para leer la primera línea del texto; luego iba descendiendo para leer las siguientes líneas. Volvía a subir para leer la siguiente página y utilizaba las dos manos para volver las páginas, que eran gruesas y rígidas como cartón.

En uno de estos libros descubrió que, en tiempos antiguos, los brobdingnagianos eran aún más grandes que cuando él los visitó. En varias partes del reino se habían desenterrado gigantescos huesos y cráneos, y no faltaba quien creía que los brobdingnagianos actuales eran unos alfeñiques comparados con los del pasado.



Gulliver comprobó que los autores de estos libros escribían con gran concisión y claridad, sin usar palabras innecesarias. Se dedicaban a cuestiones prácticas, como las mejoras agrícolas y otros temas útiles, y no tenían ninguna afición a las abstracciones. El rey opinaba que el sentido común, la razón, la justicia y la tolerancia eran las únicas cualidades necesarias para gobernar un país.

Cuando Gulliver llegó a Brobdingnag, le aterró la diferencia de tamaño entre él y los habitantes. Se escondió en un campo de trigo, cuyas espigas medían trece metros de altura, y escapó por muy poco de la muerte cuando los agricultores empezaron a segar el trigo con enormes hoces. Uno de ellos le atrapó y le llevó a la granja, donde el granjero le subió a la mesa y le alimentó con migajas de la comida familiar. El granjero y su familia quedaron fascinados por el hombre en miniatura encontrado en sus tierras, y cuando Gulliver se acostumbró un poco a la compañía de los gigantes, decidió que eran una gente muy tratable, aunque le ensordecían sus voces de trueno y sus pieles le parecían repulsivamente ásperas. Cuando vio a la mujer del granjero dando de mamar a su bebé, se sintió asqueado por sus monstruosos pechos. Medían unos dos metros y el pezón era casi tan grande como su cabeza, cubierto de protuberancias, granos y pecas a cuál más nauseabunda.

Dormía en la cocina, tapándose con un pañuelo más grande y fuerte que una vela de barco. Por la noche le atacaron ratas del tamaño de mastines, y tuvo que matar a una con su espada.

La hija del granjero, una niña de nueve años que sólo medía doce metros de altura, siendo muy pequeña para su edad, se hizo cargo de Gulliver y le cuidó con gran interés. Le enseñó el idioma de Brobdingnag, le hizo ropa de lino fino (que a Gulliver le parecía tan tosco como la tela de saco) y le puso por nombre Grildrig, que significa «hombrecito». Gulliver la llamó a ella Glumdalclitch, que significa «niñerita».

Ya se iba acostumbrando a vivir con personas cuyos tobillos quedaban a la altura de su cabeza, cuando un amigo del granjero propuso que exhibieran a Gulliver en público, cobrando entrada. Las multitudes de gigantes que acudieron a ver al hombrecillo resultaron agobiantes para Gulliver, pero la empresa tuvo tanto éxito, que el granjero decidió llevarle de gira por todo el país. Viajaba en una caja acolchada, sujeta al cinturón de Glumdalclitch, que cabalgaba detrás de su padre. El viaje a caballo resultó muy incómodo para Gulliver, pues el caballo avanzaba unos trece metros a cada paso y trotaba tan alto que el movimiento era como el de un barco en una violenta tormenta.

El granjero exhibió a Gulliver en muchos pueblos y aldeas antes de llegar a la capital, Lorbrulgrud, que significa «orgullo del Universo». Las fatigas del viaje y las actuaciones públicas, con gigantescas caras mirándole y voces atronando sobre su cabeza, habían dejado a Gulliver tan agotado, que el granjero pensó que iba a morir y le hizo trabajar aún más, con el fin de sacar el máximo provecho posible.

Pero Gulliver se salvó gracias a un mandato de la corte real, ordenando que le llevaran allí para diversión de la reina y sus damas. Les agradó tanto que se lo compraron al granjero por cien monedas de oro, y así comenzó una nueva y más cómoda existencia.

Cuando el rey vio por primera vez a Gulliver, creyó que se trataba de un ingenioso juguete mecánico, porque los brobdingnagianos son muy hábiles en este tipo de trabajos. Pero pronto hizo amistad con Gulliver y discutía frecuentemente con él las diferencias entre sus respectivos países.

La reina mantuvo a Glumdalclitch como cuidadora y guardiana de Gulliver, y ordenó que a éste se le construyera una caja especial que le sirviera de dormitorio. Medía unos cinco metros de lado y tenía puertas, ventanas y armarios.

Expertos artesanos construyeron muebles a la medida, con una sustancia semejante al marfil, y acolcharon las paredes para que Gulliver no se lastimara en los traslados. Además, la reina ordenó que le confeccionaran nuevas ropas con la seda más fina de Brobdingnag. Esta no era mucho más gruesa que una manta inglesa, y pronto se acostumbró a su peso.

La reina y las princesas se aficionaron tanto a la compañía de Gulliver que éste se convirtió en su mascota. El disfrutaba con su compañía en todo momento, menos en las comidas. Cuando la reina se metía un trozo de pan en la boca, el bocado era más grande que dos hogazas europeas, y la veía masticar alas de alondra nueve veces más grandes que las de un pavo. Bebía de una gigantesca copa de oro, tragándose en cada sorbo más de un barril de 200 litros.

El mayor problema de Gulliver era el enano favorito de la reina, que sólo medía diez metros de altura: sentía celos de Gulliver y le hacía constantes jugarretas. En cierta ocasión trató de ahogar a Gulliver en un cuenco de crema, y en otra le inmovilizó las piernas con un hueso de caña.

Durante el caluroso verano, Gulliver se vio atormentado por moscas del tamaño de gorriones. Le repugnaba tener que ver tan ampliado cada detalle de una mosca, pero al menos podía combatirlas con su puñal y no representaban tanto peligro como las avispas. Cada avispa era tan grande como una perdiz, con un aguijón de cuatro centímetros, y zumbaban como gaitas alrededor de la cabeza de Gulliver mientras le robaban el desayuno. En una batalla contra estos monstruos, mató a cuatro de ellos con su espada y puso en fuga al resto.

La reina proporcionó a Glumdalclitch un carruaje para llevar a Gulliver de excursión por los alrededores de Lorbrulgrud, que es la mayor de las cincuenta y una ciudades y más de noventa poblaciones amuralladas de Brobdingnag. Mide tres *glonglungos* de largo por dos y medio de ancho (un *glonglungo* equivale a unos ochenta y siete kilómetros) y contiene más de 80.000 casas. Entre sus principales edificios figura el templo más importante de la religión brobdingnagiana, que decepcionó a Gulliver porque sólo medía novecientos metros de altura. No obstante, estaba espléndidamente construido con bloques de piedra cuadrados, de trece metros de lado, y paredes de casi noventa metros de espesor.

Cada vez que Glumdalclitch sacaba a pasear a Gulliver, se congregaban grandes multitudes para contemplarle, lo cual

le resultaba repugnante por lo abrumador del olor y la enormidad de los defectos de la piel. Podía ver las pulgas entre sus ropas, tan grandes que era posible distinguir sus patas y sus hocicos.

Le repelían igualmente las Damas de Honor de la reina, cada vez que Glumdalclitch le llevaba a visitarlas en sus aposentos. A causa de su diminuto tamaño, no vacilaban en cambiarse de ropa en su presencia, y la inmensidad de sus desnudeces le llenaba de horror y de asco. Sus pieles parecían ásperas e irregulares, los lunares eran tan grandes como un plato sopero y los pelos del cuerpo eran tan gruesos como cuerdas. La más hermosa de todas ellas, una juguetona muchacha de dieciséis años, montó a Gulliver en uno de sus pezones y jugueteó con él de otras maneras.

Gulliver pasó casi dos años en Brobdingnag, y tuvo otras muchas experiencias y aventuras, incluyendo una vez en que el mono amaestrado de la reina se lo llevó y tuvieron que rescatarle con grandes dificultades. Por fin se lo llevaron en un recorrido real por el país, que terminó en el palacio de la costa, cerca de Flanflasnic. Glumdalclitch cayó enferma y no pudo cuidar de Gulliver, pero confió su caja a uno de los pajes de la corte, diciéndole que llevara a Gulliver a tomar el aire de la costa. El paje dejó la caja en el suelo y se apartó a pasear entre las rocas, y poco después una de las grandes águilas de la región agarró la caja y se la llevó volando. Después de haber recorrido una cierta distancia, fue atacada por otras águilas y dejó caer la caja al mar, donde flotó a la deriva hasta que un barco mercante inglés la encontró y la izó a bordo.

Gulliver encontró muy difícil acostumbrarse a la gente de su mismo tamaño, sobre todo habiendo adquirido el hábito de hablar a gritos para hacerse oír. El barco y todo lo que había a bordo le parecían absurdamente pequeños, y, al llegar a Inglaterra, hasta su mujer y su hija le parecieron pigmeas. Al cabo de un tiempo volvió a acostumbrarse a ellas, aunque a ellas les resultaba muy difícil creer sus historias sobre el país de los gigantes.

Camelot

La ciudad fortificada de Camelot, capital de Inglaterra y cuartel general de Arturo, el rey-guerrero, fue construida por un rey de las hadas y varias de sus reinas. Crearon la ciudad tocando el arpa, con el sonido de su música, y aún se pueden oír sus arpas algunas veces, entre las sombras que separan un día del siguiente.

La ciudad se alza en lo alto de una colina boscosa, en medio de una gran llanura. Está a corta distancia de la carretera y el río que llevan a la isla de Shalott. En las orillas del río crecen sauces y álamos, que se estremecen al ritmo de la brisa, y a cada lado se extienden campos de cebada y centeno, que llegan hasta el horizonte.



El viajero que se acerca a Camelot ve las agujas y chapiteles, las torretas y almenas, los tejados y estandartes de la ciudad, como un vaporoso espejismo entre la neblina verde del bosque y de la propia ciudad. En la penumbra del crepúsculo y en la niebla del amanecer, la ciudad-castillo se desvanece y oscila, como para engañar a la vista. Por la noche, su masiva silueta reluce con faroles colocados en las ventanas y troneras. A la luz del mediodía, las terrazas brillan al sol y la gran puerta resplandece como si fuera de oro. Cuando las tormentas azotan la llanura, la ciudad se desvanece entre las nubes o se oculta tras las cascadas de lluvia. En otoño destaca entre el anillo dorado del bosque. En invierno, las torres blancas y los tejados nevados apenas se distinguen de la llanura. Estos interminables cambios y transformaciones hacen que algunos viajeros piensen que la ciudad está encantada y se desvíen del camino.

En la carretera y en el río hay un intenso tráfico. Grandes barcazas transportan mercancías entre Camelot y la isla de Shalott, y de vez en cuando, la Dama de Shalott navega de incógnito entre ellas, en su chalupa con velas de seda. Por lo general, permanece en su castillo de cuatro torres, trabajando en su telar mientras contempla el tráfico del camino, reflejado en un espejo.

A lo largo del camino se mueven muchachas con capas rojas que van al mercado, palurdos de aldea, pastores, pajes de largos cabellos con ropajes carmesí, gordos clérigos montados en mulas, carretas cargadas de heno y caravanas de caballos de carga. Los campesinos trabajan la tierra desde el amanecer hasta que sale la luna, pero sus labores se ven aliviadas por los cánticos que salen del castillo de la Dama de Shalott.

Cada vez que suena una trompeta en las torretas de Camelot, la gente que va por el camino se apresura a hacerse a un lado. Las notas anuncian la salida de una cabalgata de caballeros, que descienden por el serpenteante camino que atraviesa la arboleda, hasta llegar a la carretera.

En un día de cielo azul, sin nubes, los caballeros ofrecen un hermoso espectáculo cabalgando de dos en dos, con los heraldos y portaestandartes trotando orgullosamente entre las tropas, haciendo ondear sus vistosas banderas. La gente corriente se quita los sombreros al paso de los caballeros: el atezado Modred, aspirante al trono; los apuestos Lanzarote y Galahad, sonriendo galantemente a las doncellas; el mago Merlín, cabalgando un poco apartado de los demás, con sus ropajes negros y su gorro tachonado de estrellas, que parecen brillar extrañamente a la luz del sol.

Es posible que los caballeros se dirijan a una campaña contra los enemigos de Inglaterra, o quizás se trate de un intento más de localizar el Santo Grial. Les manda el poderoso Arturo en persona, y la gente corriente no se atreve a mirar sus ojos de águila, y casi ni miran el blanco corcel acorazado, guiado por un gallardo escudero, que lleva la armadura de Arturo y su gran espada Excalibur.

Cuando un viajero sube por el empinado camino que lleva a Camelot, oye una música tan extraña que piensa que las hadas aún siguen con la tarea de edificar la ciudad. La música se hace más fuerte al trasponer la puerta y pasar al primer





patio, donde un guardián hace detenerse a los más atrevidos. Allí aguarda la Dama del Lago, de pie con los brazos extendidos, en una mano una espada y en la otra un antiguo incensario. Su vestido se ondula como las aguas, una lluvia de gotitas le cae de cada mano, y sus ojos grises parecen estar fijos en la eternidad, como para hacer que el corazón de un malhechor le dé un vuelco en el pecho.

La puerta está tallada por ambos lados, con emblemas y símbolos de las campañas de Arturo, tan hábilmente entretejidos que las figuras y emblemas de elfos y dragones parecen moverse, enroscarse, retorcerse y hervir.

Una vez franqueada la puerta, el visitante encuentra una ciudad compuesta por señoriales palacios, llena de emblemas y de hazañas de los antiguos reyes. Por deseo de Arturo, Merlín utilizó sus artes para dar un bello sentido espiral a la ciudad, y la vista se dirige continuamente hacia arriba, hasta las puntas de las espiras y torretas.

En Camelot tienen su residencia mil seiscientos caballeros y barones, todos tan celosos de su posición, que en una cena de Navidad se desató una batalla por el derecho a sentarse a la cabecera de la mesa. Por eso Arturo hizo construir la Mesa Redonda, para que todos los turbulentos caballeros pudieran sentarse en igualdad.

Dentro de la ciudad, el visitante descubre que la extraña música que oía es el sonido de la misma Camelot. Las voces de los que recorren las empinadas calles y pasadizos se mezclan con las canciones de los trovadores y las notas de laúdes y cítaras que salen de las ventanas. En las calles se oye el melodioso estruendo de los herreros y armeros que forjan y fabrican armaduras para caballos y hombres, despidiendo grandes chorros de chispas que caen en cascada desde sus oscuros talleres al forjar mandobles y hachas de combate. Los saeteros hacen flechas para la caza y para la guerra, los herreros dan forma en sus yunques a las herraduras, los guarnicioneros preparan sillas y arneses de vistosos colores. Sobre las almenas se eleva el cántico de los monjes, y los centinelas contemplan desde lo alto la cabalgata de caballeros que se aleja en la distancia.

El centro de Camelot es el Gran Salón del rey Arturo, rodeado de cocinas y dormitorios, y situado junto al campo de torneos. El largo salón abovedado es tan alto que su techo se pierde entre las sombras y el humo. En el gran fuego central se quema un tronco de roble para calentar a los caballeros, que celebran un banquete a base de carne, pan de centeno y cerveza. A lo largo de cada pared hay una triple fila de escudos tallados en la piedra, cada uno con el nombre de un caballero debajo. Cada escudo permanece en blanco hasta que su propietario ha realizado alguna noble hazaña; entonces Arturo hace tallar en él las armas del caballero. Si éste lleva a cabo más hazañas, las armas se colorean y emblasonan. El escudo de Gawain es rico y llamativo, mientras que el de Modred está tan vacío como la muerte.

Arturo desempeña todas sus funciones reales en el salón, y de cuando en cuando ordena que tenga lugar un torneo. Los premios no serán más que el velo o el guante de alguna dama, pero los caballeros se preparan con tanto ardor como si se dispusieran a entrar en batalla con los sarracenos. En el terreno del torneo, los caballeros se embisten unos a otros con lanzas tan fuertes como el espolón de un barco. Arturo interviene alguna que otra vez en las justas, pero nunca esgrimiendo la espada Excalibur, pues esto le daría una ventaja injusta.

Al terminar el día, ya vendadas sus heridas, los caballeros festejan larga y ruidosamente en el Gran Salón. En todo el recinto se escuchan historias guerreras, encuentros místicos y juramentos de localizar el Santo Grial.

En medio de los caballeros se sienta Merlín, reflexionando sobre el pasado y el futuro, previendo el día en que Arturo será llevado a la isla de Avalón y Camelot se desvanecerá entre las nieblas del crepúsculo.

Casa de los cazadores

Es un albergue para cazadores conocido en la mayoría de los países del norte de Europa bajo nombres como *Jaegerhalle*, en Prusia, y *Pavillon des chasseurs*, en Normandía. El albergue es un viejo y destartalado edificio de madera, construido en un claro del bosque, al que parecen habérsele ido añadiendo habitaciones a lo largo de los siglos, pero que de algún modo da una impresión de confortable hospitalidad. Muchas ventanas de cristal verde emplomado se abren bajo los aleros, la gran puerta tiene bisagras de hierro forjado y numerosas chimeneas torcidas de ladrillo lanzan espirales de humo al cielo.

El claro está en el centro de un gran bosque que nunca ha sido saqueado por el hombre. Es un gran mar de pinos y abetos, con numerosas islas de campo abierto, donde crecen hayas, castaños, encinas y olmos. No muy lejos de la casa hay un hermoso lago de aguas transparentes, rebosante de lucios, carpas, percas y truchas.

En las distintas zonas del bosque se encuentran todas las variedades imaginables de la fauna europea, incluyendo especies como el bisonte polaco, actualmente extinguidas en el resto del continente. Hay urogallos en los árboles, grandes bandadas de aves acuáticas visi-

tan el lago o anidan entre los cañaverales, y es corriente ver ciervos rojos. Los jabalíes buscan bellotas bajo las encinas; los faisanes, palomas y codornices son tan abundantes como gorriones, y existen incluso depredadores como osos, lobos y zorros.

La Casa de los Cazadores es la morada eterna de los hombres que han sido grandes cazadores en vida, pero sólo de los que han cazado por necesidad y no por el placer de matar. Durante el día salen a poner a prueba su habilidad contra las criaturas del bosque, sabiendo que ningún guardabosques vendrá a decirles que están en el coto privado de algún aristócrata. Por la noche celebran suntuosos banquetes en los confortables salones de la Casa, y a continuación preparan su equipo para la cacería del día siguiente.

Las criaturas del bosque y del lago mantienen siempre su número constante, y aunque uno de ellos sea capturado o muerto por un cazador, volverá a estar allí al día siguiente.

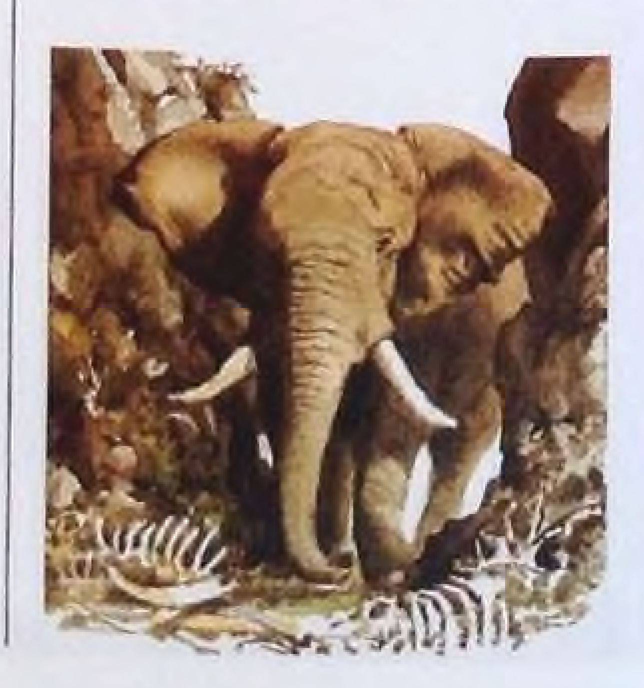
Cementerios de elefantes

En los tiempos en que todos los animales eran aún salvajes y libres, existían cementerios de elefantes en varias partes del mundo, entre ellas India, África, Birmania, Assam y Tailandia. Se encontraban en profundos valles entre las montañas más altas y su situación sólo la conocían los elefantes más viejos de cada manada. Cuando un elefante comprendía que le había llegado la hora de buscar el cementerio, se le daba una solemne despedida, a la que acudía toda la comunidad.

El viejo elefante, cargado con el peso de sus grandes colmillos que casi le llegaban al suelo, salía de la jungla que había sido su hogar durante casi sesenta años y lenta pero decididamente encaminaba su enorme y arrugado cuerpo por la ruta secreta que llevaba hasta el pie de las montañas y de ahí hacia arriba, hasta el valle secreto.

Por fin el elefante se introducía por la angosta entrada, apenas lo bastante ancha para dejar pasar a un elefante, y penetraba en el valle. Allí escogía un sitio entre los miles de esqueletos, medio ocultos entre la hierba y las flores, y con serena dignidad se echaba a esperar la muerte.

La codicia de la humanidad ha impuesto grandes cambios en esta antigua tradición funeraria de los elefantes. En Asia,



la mayoría de los elefantes están esclavizados por el hombre y suelen morir en cautividad. En África, cuyo cementerio de elefantes está cerca de la meseta de Katanga, pocos elefantes escapan a las balas de los cazadores que buscan su carne y su marfil. Sólo unos pocos sobreviven lo suficiente como para emprender el viaje final, y aun éstos pueden encontrar un destino diferente en su camino.

Los hombres han buscado los cementerios durante muchos siglos, soñando con la inmensa fortuna en marfil que yace entre los enormes esqueletos. Algunos cazadores han tratado de seguir a los elefantes agonizantes en su último viaje, pero sin éxito. El elefante es lo suficientemente inteligente para saber que algunos secretos deben permanecer ocultos al hombre, y prefiere morir fuera del cementerio a dirigir a un intruso hacia los huesos de sus antepasados.

Centro de la Tierra

Para penetrar al mundo interior de la tierra hay que desplazarse primero a Islandia y localizar el cráter del volcán apagado Sneffels Yokul. Allí, a mediodía de cada 26 de junio, la punta de la sombra del monte Scartaris señala la entrada a un pavoroso abismo o «chimenea», de 853,44 metros de profundidad. Lo descubrió hacia 1550 Arne Saknussemm, y lo redescubrió en 1863 el profesor Otto Lidenbrock, de Hamburgo, que en compañía de su sobrino Axel y del cazador islandés Hanks Bjelke descendió por la chimenea y emprendió el arriesgado viaje al Centro de la Tierra.

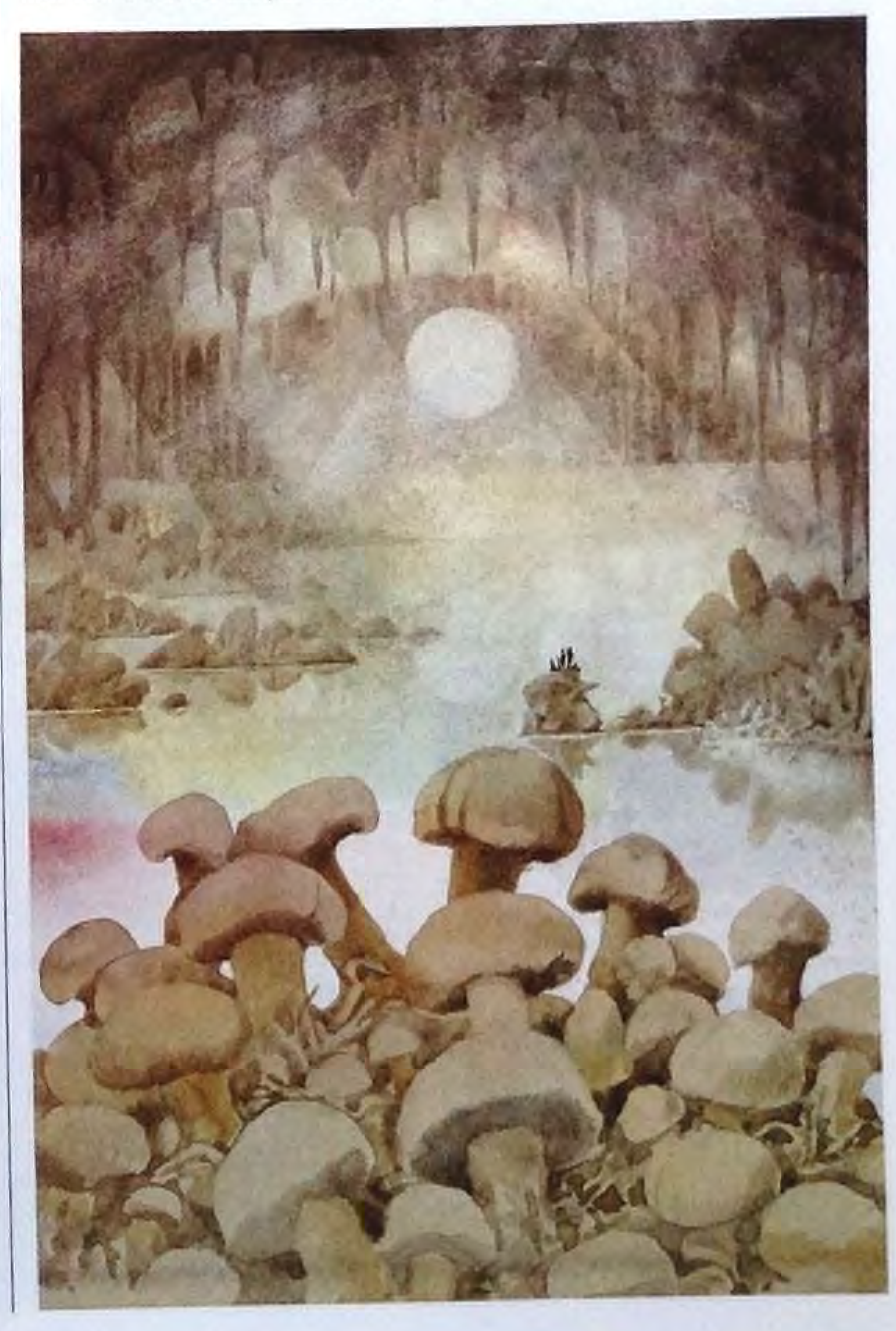
Les llevó cuarenta días encontrar el camino por los túneles y cavernas, ya que cometieron el error de seguir la bifurcación occidental de un túnel en el fondo de la chimenea. Toda expedición moderna (que debe ir convenientemente equipada y aprovisionada) deberá avanzar directamente por la bifurcación oriental, que acaba desembocando, a una distancia de unos 1.400 km de Islandia, en una gigantesca caverna de 141.625 km², situada bajo Escocia. Un mar, conocido actualmente como mar de Lidenbrock, cubre casi todo el suelo de la caverna. Está iluminada por una extraña luz blanca, que probablemente emana de las propiedades eléctricas y magnéticas del interior del globo. La luz provoca notables efectos en las grandes nubes de vapor que se alzan del mar y oscurecen el techo granítico de la caverna. Pero es una luz fría y su efecto general es melancólico y depresivo.

El mar de Lidenbrock se extiende hasta el borroso horizonte y parece indeciblemente salvaje y solitario. En las accidentadas costas abundan las playas de arena fina y dorada, sembradas de conchas marinas prehistóricas. Las olas rompen en estas playas con el murmullo sonoro de los grandes espacios cerrados. A partir de las playas se alza una línea de altísimos acantilados, que se curvan hacia arriba hasta alturas increíbles y forman escarpados cabos y promontorios. El agua es fría, aunque se puede nadar en ella, y en su fondo crecen grandes colonias de algas cuyos filamentos carnosos pueden tener más de 1.000 metros de longitud. Este extraño océano subterráneo se extiende hacia el sur, hasta un punto situado por debajo de Italia.

En la costa norte del mar de Lidenbrock, la vegetación incluye bosques de setas gigantes, de hasta trece metros de altura, y plantas primitivas, como los helechos arborescentes, de alturas enormes. Más al sur, los bosques son semejantes a los de hace algunos millones de años, con el suelo cubierto de musgo espeso y muchas flores, pero al no haber luz solar todas las plantas y árboles tienen un color parduzco y desvaído, y las flores parecen de papel.

En las costas se puede encontrar una gran cantidad de madera fosilizada. Alguna sólo está fosilizada en parte, y el grupo de Lidenbrock la utilizó para construir una balsa.

El Centro de la Tierra ofrece muy poco para reponer las provisiones de una expedición, aunque en el mar de Lidenbrock pueden capturarse peces sin ojos pero comestibles. En los bosques hay huesos de incontables animales prehistóricos, y el profesor Lidenbrock encontró incluso



un cráneo humano del periodo Cuaternario. Aún sobreviven algunas criaturas gigantescas: el grupo de Lidenbrock presenció un combate entre un plesiosaurio y un ictiosaurio, y en las costas del sur vieron una manada de mastodontes pastando. Vieron también una criatura de por lo menos cuatro metros de altura, que les pareció un hombre gigantesco.

Los peligros para la navegación en el mar de Lidenbrock incluyen géiseres, surtidores, zonas de agua en ebullición, tormentas eléctricas y terribles galernas. En el extremo sur, las aguas del mar se vierten en un túnel abierto con explosivos por el grupo de Lidenbrock, que buscaba un modo de salir del Centro de la Tierra. Sin embargo, la catarata que hicieron caer por el túnel los arrastró al interior del volcán Strómboli, que los arrojó junto con su balsa en una erupción. Evidentemente, esta vía de escape está plagada de peligros y sería más aconsejable que las expediciones modernas regresaran por el mismo camino de entrada, la chimenea que se abre en el Sneffels Yokul .

Ciudad Celestial

Esta ciudad, serena, hermosa y rodeada de exquisito paisaje, es el destino anhelado de todos los que viajan por nuestro mundo mortal, donde tantos viajeros se extravían en los caminos del mal y de la tentación, de modo que nunca verán las torres de la ciudad brillando sobre el horizonte.

El fatigado viajero que lleve su carga a través de todas las tentaciones y dificultades del mundo, evitando los cebos que hacen caer a tantos, divisa al fin la Ciudad Celestial, brillando en la distancia como el sol al amanecer. Pero cuando apresura su paso para llegar a ella, se encuentra con un último obstáculo que tiene que cruzar: el Río de la Muerte, cuyas oscuras aguas rodean la gloriosa ciudad. No existe puente sobre sus aguas y cada viajero tiene que recurrir a todo su coraje para atravesarlo.

Cuando el viajero llega a las orillas del siniestro río, los habitantes de la Ciudad Celestial se congregan en la otra orilla, animándole a cruzarlo. El viajero los ve con sus túnicas inmaculadas, con la dicha reflejándose en sus rostros, llamándole por su nombre, y de pronto observa que un grupo de trompeteros se reúnen en la orilla de enfrente. Por fin arroja la pesada carga que ha ido llevando por el mundo y se zambulle en el río. Cuando el agua negra se cierra sobre su cabeza, puede sentir su amargo sabor, pero si lo traga deprisa el amargor acaba por hacerse dulce. A algunos viajeros, el cruce les resulta muy difícil y tienen que luchar con hoyas y remolinos, mientras que otros llegan enseguida a la otra orilla.

Cuando el viajero pisa la orilla de la Ciudad Celestial, los trompeteros hacen sonar un triunfal toque de bienvenida, y todos los ciudadanos le reciben con alegres cantos. Le visten con ricas ropas y le coronan con una guirnalda dorada, para que pueda entrar debidamente ataviado por la puerta en cuyo dintel se lee: «Bienaventurados los que cumplen sus mandamientos, porque se harán merecedores del Arbol de la Vida y podrán entrar por las Puertas de la Ciudad».

La ciudad está construida con perlas y piedras preciosas, y pavimentada de oro. Se alza entre hermosos jardines y arboledas. Para el viajero que ha atravesado el Río de la Muerte, esta maravillosa ciudad será su hogar por toda la eternidad.

Ciudad de los Monos

La esclava Scheherezade, cuyos notables conocimientos del mundo oriental se recogen en el *Libro de Hazar Afsana*, informa que la Ciudad de los Monos está estratégicamente situada entre el mar y el bosque en la costa occidental del mar de Arabia. Los habitantes viven en elegantes edificios altos, desde donde se domina el mar, y en el concurrido puerto se lleva a cabo un lucrativo comercio de cocos. Un rasgo distintivo de la ciudad es el enorme número de pequeñas embarcaciones, confortablemente acondicionadas con todas las comodidades, ancladas o navegando a lo largo de la costa.

La economía de la ciudad depende de las hordas de monos salvajes que habitan en las selvas del interior, y los ciudadanos viven en una extraña simbiosis con estas criaturas.

Cada día al atardecer, la gente se congrega en las playas y se embarca en sus botes, para disfrutar de una noche tranquila en el mar mientras los monos invaden la ciudad en busca de botín y presas. Penetran en los edificios y se llevan todo lo que quieren, matando a cualquier ciudadano lo bastante insensato como para no unirse al éxodo marítimo.

Al amanecer, los monos se retiran a



sus bosques y la gente desembarca de nuevo. Lo primero que hacen es ordenar el caos ocasionado por los monos, y a continuación preparan grandes cestos llenos de piedras, con los que se internan en la selva para bombardear a los monos. En cuanto los monos oyen que los humanos se aproximan, trepan a los cocoteros; y cuando se arroja la primera piedra, responden con una lluvia de cocos dirigida a los atacantes. La batalla continúa hasta que se han arrojado todas las piedras. Entonces la gente llena los cestos con los cocos lanzados por los monos y llevan la recolección a la ciudad. Varias veces al año, las reservas de cocos se hacen tan grandes que pueden fletar barcos cargados de cocos para comerciar con otras ciudades. Este comercio ha traído tanta prosperidad a la Ciudad de los Monos, que sus habitantes consideran a los simios saqueadores como benefactores, y se oponen vigorosamente a cualquier sugerencia de exterminio.

Ciudad de papel, La (Rollingstone)

Hacia 1860, los estadounidenses se sintieron intrigados por una campaña publicitaria acerca de una nueva ciudad construida en la parte alta del Mississippi, cerca de la frontera entre Wisconsin y Minnesota. Entre los publicistas circularon mapas de Rollingstone, que indicaban que esta nueva metrópoli del Medio Oeste estaba diseñada del modo más elegante. Poseía ya un gran ayuntamiento, tribunal de justicia, biblioteca y otros magníficos edificios públicos, y había numerosos solares edificables en venta, tanto en la zona residencial como en la comercial.

Muchas personas, en especial emigrantes, se apresuraron a pagar anticipos por las mejores parcelas de Rollingstone, decididos a construir su futuro en la nueva ciudad. Pero cuando llegaron al supuesto emplazamiento de Rollingstone, no encontraron más que la pradera abierta, y las pocas personas que vivían por allí nunca habían oído hablar del proyecto. Así empezaron a llamarla la Ciudad de Papel.

Los cínicos promotores, habiendo demostrado la veracidad del refrán «Piedra que rueda no cría musgo» (*Rollingstone* significa «piedra que rueda»), partieron hacia lugares desconocidos llevándose los beneficios de la Ciudad de Papel.

Cockayne

Algunos historiadores opinan que esta feliz ciudad estaba situada donde hoy se levanta Londres. Otros aseguran que estaba en Francia, y que los arqueólogos han descubierto fragmentos de Cockayne bajo las calles de París. La conexión francesa parece bastante posible, porque Cockayne era famosa, entre otras cosas, por la excelencia de su comida.

Los cockaynianos (o, como algunos dicen, cockneys) disfrutaban una existencia regalada a pesar de su perpetua ociosidad. No necesitaban trabajar nunca, porque estaban atendidos veinticuatro horas al día por ninfas de día y por gnomos de noche. Como se les proporcionaba todo lo que podían necesitar, carecían de política, ejército, ambiciones y demás factores que provocan el descontento humano. Tampoco tenían que sufrir la vejez, porque cuando un cockayniano llegaba a los cincuenta años de edad, retrocedía inmediatamente a la edad de diez. Hombres y mujeres disfrutaban de una interminable serie de reencarnaciones, que perpetuaban los años más vigorosos de la vida humana.

A través de la ciudad fluía un río de excelente vino, que nunca se secaba. Las calles estaban pavimentadas con pan y pastas, y por ellas vagaban patos y gansos asados, invitando a la gente a que los comiera. Del cielo no caía lluvia, sino alondras asadas a la brasa. Cada árbol daba muchos tipos diferentes de fruta, siempre madura, durante todo el año. Los capullos de las flores eran de chocolate y otros dulces. Las casas estaban hechas de bizcocho, aunque el palacio real y otros edificios públicos eran de confite, azúcar cande, pastilla de menta y otros dulces duros, que presentaban un magnífico aspecto brillando al sol. Todas estas sustancias se renovaban automáticamente cada vez que alguien comía un trozo. En las tiendas había todo lo que pudieran necesitar los ciudadanos, que se servían sin pensar jamás en pagar.

Inevitablemente, una ciudad así atrajo a innumerables visitantes, que eran bien recibidos por los joviales cockaynianos siempre que fueran estrictamente de vacaciones. Pero con el tiempo, los cockaynianos se vieron superados en número por los forasteros que se habían establecido en la ciudad, destruyendo su equilibrio ecológico. Poco a poco, los habitantes se vieron obligados a utilizar materiales corrientes para renovar sus edificios. El río de vino se secó, las ninfas y gnomos tenían demasiado trabajo y acabaron marchándose, y los cockaynianos se cruzaron con los recién llegados, perdiendo su inmortalidad y bienestar.

El Dorado

El Hombre Dorado, o más abreviadamente *El Dorado*, es el jefe de una tribu que vive en una ciudad construida en una isla en mitad de un lago, en algún lugar del interior de Sudamérica. Cada mañana, los sacerdotes recubren de resina su cuerpo desnudo y aplican polvo de oro sobre la superficie pegajosa, para que pueda caminar entre sus súbditos como si fuera una estatua de oro animada. Cada atardecer, se lava el polvo de oro en las aguas del lago. Esta práctica se ha llevado a cabo sin interrupción durante tantos siglos, que el fondo del lago contiene un gran yacimiento de oro en polvo, y este tesoro se incrementa aún más el día de la adoración anual. Una vez al año, la tribu realiza esta ceremonia, arrojando al agua adornos y objetos de oro. Se calcula que hay muchos millones de piezas de oro acumuladas bajo las aguas.

Los españoles oyeron por primera vez la historia de El Dorado a principio del siglo XVI, y no encontraron motivos para dudar de ella. Sus conquistas en América Central y del Sur les habían proporcionado tanto oro y plata, que España se había convertido en el país más rico de Europa. Los conquistadores habían saqueado palacios y templos abarrotados de imágenes, ornamentos y lingotes de oro. Habían vencido y esclavizado a naciones cuyas gentes llevaban adornos de oro tan indiferentemente como otros llevan collares de cuentas, comían en platos de oro y esculpían en oro innumerables imágenes de sus dioses. Antes de los viajes de Cristóbal Colón, ningún europeo habría soñado que existían tales cantidades de oro. La historia de El Dorado parecía una simple prolongación de lo que ya habían encontrado.

El oro y la plata actuaban sobre los conquistadores como drogas adictivas. Cuanto más tenían, más necesitaban y deseaban. Con el paso de los años les resultó cada vez más difícil saciar sus ansias de oro y emprendieron la búsqueda de El Dorado. Estaban seguros de que en algún lugar, más allá de las mortíferas junglas y terribles montañas, encontrarían el lago repleto de oro, así como las minas que abastecían de inagotables riquezas a los súbditos de El Dorado.

Así partieron una expedición tras otra en busca del lago. Mataron, torturaron y esclavizaron a su paso, pero también murieron muchos de los invasores. En sus recorridos por las junglas y montañas cayeron víctimas de dardos envenenados o de serpientes venenosas, se ahogaron en los ríos, perecieron por enfermedad, agotamiento o hambre, o los mataron los indios. Algunas expediciones encontraron más oro, pero ninguna localizó El Dorado. Una envió 110 kilos de oro con una escolta de 28 hombres, pero sólo uno de ellos logró volver tambaleándose al punto de partida. Los demás murieron en la selva.

La historia de El Dorado se extendió por Europa, y otros muchos aventureros se unieron a la búsqueda. En Inglaterra, Sir Walter Raleigh creyó tan firmemente en la historia, que convenció al rey Jaime I de que le liberase de la Torre de Londres para poder emprender la bús-



queda del Hombre Dorado. Cuando regresó con las manos vacías, el rey Jaime le hizo cortar la cabeza.

El flujo de oro y plata que llegaba a las arcas españolas procedente de las minas del Nuevo Mundo parecía una prueba fehaciente de la existencia de El Dorado, y los hombres siguieron buscándole aun después de que el torrente se convirtiera en un goteo y por fin se extinguiera. A lo largo de los siglos, hombres atrevidos encontraron quien los respaldase en nuevas expediciones y se lanzaban a la jungla llenos de esperanzas, para regresar —si es que regresaban— más ricos sólo en experiencia.

El Dorado ha llegado a simbolizar un tesoro más allá de nuestro alcance; pero, por lo que sabemos, los sacerdotes del lago pueden seguir embadurnando de oro a su jefe cada mañana, y quizá aún se le rinda homenaje arrojando al agua una vez al año una cascada de objetos de oro.

Fiddler's Green

Los viejos marineros son tan reconocidos mentirosos, que es difícil saber cuál de sus historias sobre Fiddler's Green debemos creer. Algunos dicen que, cuando un viejo marino se canse de navegar, debe caminar tierra adentro con un remo al hombro. Cuando llegue a una bonita aldea y la gente le pregunte qué es lo que lleva al hombro, sabrá que ha llegado a Fiddler's Green. Se le ofrecerá un asiento al sol, a la puerta de la taberna, con un vaso de ron que se llena solo cada vez que se bebe la última gota y una pipa que siempre está bien cargada de fragante tabaco. A partir de entonces, no tendrá nada que hacer más que disfrutar de su vaso y su pipa y observar a las muchachas que bailan a la música de un violinista en el prado de la aldea.

Otros navegantes aseguran que Fiddler's Green está al otro lado de los vientos alisios, en el Atlántico Sur. Es una tira de agua siempre en calma, tan verde como los ojos de una sirena, donde los espíritus de los viejos barcos y los viejos marinos encuentran fondeadero eterno. Cuando el sol se pone, se oye un violín a través de las aguas y los marineros bailan sobre el mar en calma.

Existen otras historias acerca de Fiddler's Green, pero son demasiado fantásticas para creerlas.

Fuente de la Juventud

Juan Ponce de León, que fue uno de los hidalgos que participaron en el segundo viaje de Cristóbal Colón, fue el primer europeo que oyó hablar de la Fuente de la Juventud. Siendo gobernador de la isla de Puerto Rico, los indios borinquinos le hablaron de una isla llamada Bimini, situada en algún lugar más allá del sol poniente. En esta isla hay una fuente de agua cristalina con propiedades mágicas. Cualquier persona enferma o herida que se bañe en sus aguas verá inmediatamente restaurados su vigor y su salud, y aún más notable es el efecto sobre una persona anciana. Su piel arrugada se alisa, su cabello blanco recupera el brillo de la juventud, sus rígidos y doloridos miembros se vuelven firmes y flexibles, y todo su cuerpo y su mente recobran la potencia de sus años jóvenes.

Ponce de León era entonces un hombre de edad avanzada, debilitado por una vida de aventuras y afectado de enfermedades tropicales. Se interesó tanto por la Fuente de la Juventud, que solicitó al rey Fernando de España la autorización para descubrir y colonizar la isla de Bimini. En cuanto llegó la autorización real, emprendió viaje en busca de la isla.

En abril de 1513, el día de la Pascua Florida, divisó una tierra baja sobre el horizonte, y le dio el nombre de Florida. Exploró esta nueva tierra pero no pudo encontrar la Fuente de la Juventud y siguió viaje en busca de Bimini.

Así descubrió y exploró otras nuevas tierras, siempre buscando la maravillosa fuente que no sólo restauraría su salud sino que podría salvar a sus compañeros, que iban muriendo uno tras otro de la fiebre amarilla. Tuvo que abandonar su búsqueda cuando cayó herido en una escaramuza con los indios y sus hombres le llevaron a Cuba. Allí murió a causa de sus heridas, aún soñando con las aguas milagrosas que le dejarían de nuevo joven y sano.



Otros muchos hombres agotaron sus fuerzas en busca de la Fuente de la Juventud, en Florida y en las Antillas. Uno de ellos llegó a darle el nombre de Bimini a una isla de la zona. Tal vez las aguas de la fuente sigan fluyendo en alguna de aquellas islas, o quizás se encuentre en otra parte del mundo.

Gata Blanca, Castillo de la

El anciano rey de un remoto país se resistía a abandonar el trono, pero prometió dejárselo a aquel de sus tres hijos que le trajera, en el plazo de un año, el perro más pequeño y más bonito del mundo.

El hijo más joven, montado en su caballo Diamante Negro, lo buscó por todas partes y por último se encontró en una tierra agreste y extraña, donde le sorprendió una terrible tormenta. Pero el caballo consiguió abrirse camino a través de la tormenta, hasta llegar a un castillo en el que cada ventana brillaba como el mismo sol, y donde se oía una música tan dulce que hasta los truenos callaron.

El príncipe hizo sonar la campana de la puerta, tirando de una cadena de diamantes, e inmediatamente sintió que manos invisibles le hacían entrar al patio del castillo. Las manos invisibles condujeron al caballo a los establos e hicieron entrar al príncipe en el castillo, donde le quitaron sus ropas mojadas, le vistieron con un espléndido traje y le sirvieron un suntuoso banquete. Comió con gran apetito y se disponía a beber vino en una copa de cristal, cuando entró en la habitación una hermosa gata blanca. Un velo plateado le colgaba a la espalda, y el resto de sus ropas indicaba que se trataba de una gata de alta alcurnia. Al entrar, caminaba con tanta dignidad, que el príncipe se levantó respetuosamente a saludarla.

La gata se sentó en un cojín de tela dorada y escuchó la historia del príncipe. Luego le invitó a beber el vino de la copa de cristal. El príncipe obedeció y al instante olvidó todo lo referente a su búsqueda. Durante casi un año permaneció con la gata blanca en su magnífico castillo, y las manos invisibles atendían todas sus necesidades. De día salía a cabalgar en Diamante Negro, con la gata a su lado montada en un mono blanco, y por las noches ella le cantaba canciones con la voz más dulce que se pueda imaginar.

Cuando estaba a punto de cumplirse el año, ella le recordó su empresa y le dio una bellota para que se la llevara a su padre. El príncipe se rió de la idea de un perro tan pequeño como para caber en una bellota, pero al abrirla en la corte de su padre, salió de ella el perro más pequeño del mundo, dando agudos ladridos.

Decidido a mantenerse en el trono, el rey envió a sus hijos a buscar una gasa tan fina que pasara por el ojo de una aguja.

El príncipe volvió a montar en Diamante Negro y regresó al castillo de la Gata Blanca, que le pareció aún más hermoso y brillante que antes. Una vez más, bebió vino en la copa de cristal y pasó casi un año con la gata. Cuando llegó casi el momento de partir, la gata le entregó una nuez. Dentro de la nuez había una avellana, y dentro de la avellana un grano de trigo, y dentro del grano de trigo un grano de mijo, y en el



interior del grano de mijo había una tira de gasa tan fina que podía deslizarse sin dificultad por el ojo de una aguja.

El rey no pudo negar que el príncipe había triunfado en las dos pruebas, pero aún maquinó una última condición para sus hijos. El trono sería para aquel que regresara con la novia más hermosa.

Una vez más, el príncipe volvió al castillo de la Gata Blanca, y al aproximarse vio que las ventanas brillaban con la luz más viva que jamás había visto. De las almenas se lanzaron fuegos artificiales, y las flores del patio interior volaron a sus pies para servirle de alfombra.

Como de costumbre, las manos invisibles se encargaron de él y de su caballo y le sirvieron un banquete. La gata blanca acudió a darle la bienvenida. Al príncipe le pareció más hermosa que nunca, pero cuando le contó que esta vez buscaba una novia, la gata suspiró tristemente. No obstante, le invitó a beber una vez más, y de nuevo pasaron casi un año juntos.

Cuando se acercó el momento de la partida, la gata le hizo prometer que le haría un favor. Él aceptó inmediatamente, pero quedó horrorizado cuando ella le pidió que le cortase la cabeza. «¡Nunca!, —protestó—. ¡Nunca! ¡Pues te amo más que a cualquier mujer!».

Pero ella insistió en que cumpliera su promesa, y con gran dolor el príncipe desenvainó su espada y le cortó la cabeza. Al punto se transformó en la muchacha más hermosa del mundo, y todos sus sirvientes invisibles cobraron forma humana.

Entonces le contó que un maligno brujo la había hechizado, pero que ahora el hechizo estaba roto y podría volver a ser reina de su propio país. Y el príncipe nunca regresó a la corte de su padre. Vivieron felices el resto de sus días como rey y reina del castillo de la Gata Blanca.

Glubbdubdrib

Una de las islas de un archipiélago situado al este de Japón y que incluye Balnibarbi, Luggnagg y otras. El Dr. Lemuel Gulliver hizo una excursión a Glubbdubdrib en 1708, mientras aguardaba un barco que le llevara a Luggnagg. Es una isla pequeña, algo menor que la mitad de Ibiza, pero próspera y fértil.

La isla está habitada por una pequeña tribu hospitalaria con los forasteros, pero no les permite quedarse permanentemente. Están gobernados por una familia cuyo hijo mayor hereda el título de príncipe a la muerte del padre. Los habitantes de Glubbdubdrib sólo se casan entre ellos, lo cual tiende a intensificar las peculiares características de la isla.

El príncipe vive en un lujoso palacio, situado en un gran terreno rodeado por una pared de piedra de siete metros de altura. Allí se cría ganado y se cultivan



productos agrícolas, utilizando la misma mano de obra que para la servidumbre doméstica. Con sus artes necrománticas, el príncipe puede conjurar la ayuda de los muertos, y utiliza como sirviente durante veinticuatro horas a toda persona fallecida. No obstante, este proceso está gobernado por reglas estrictas. Al cumplirse el plazo de veinticuatro horas, todo difunto debe regresar a su tumba y no se le podrá emplear de nuevo hasta después de tres meses, excepto en circunstancias extraordinarias. Naturalmente, esta regulación no plantea problemas laborales, porque existe un inagotable suministro de muertos.

Gulliver entró al palacio entre dos filas de guardias, cuyas expresiones le hicieron estremecerse de horror. Sintió la misma sensación al ver a los sirvientes de palacio, hasta que el príncipe se dio cuenta e hizo desaparecer a todos los guardias y sirvientes mientras Gulliver le narraba sus aventuras. Un nuevo grupo de espectros se encargó de servir la cena, aunque para entonces Gulliver ya había logrado dominar su terror. No obstante, le pidió al príncipe permiso para dormir fuera del palacio y se hospedó en una casa particular de la capital.

Gulliver pasó diez días en la isla y se fue acostumbrando gradualmente a la presencia de los muertos, especialmente cuando el príncipe le permitió conjurar a cualquier espíritu del pasado que él eligiera. Gulliver disfrutó así de instructivas conversaciones con personas como Julio César, Bruto, Aníbal, Alejandro Magno y Sócrates. También organizó una reunión del antiguo Senado Romano en una gran sala y de un moderno Parlamento británico en otra, para poder comparar entre los dos. A su juicio, el Senado parecía una reunión de héroes y semidioses, y el

Parlamento una turba de buhoneros, carteristas, salteadores y matones.

Después de entrevistar a muchas personas de todos los períodos históricos, llegó a la conclusión de que todos los que llegan a altos puestos deben siempre su éxito a mentiras, corrupciones, infamias y traiciones, y en conjunto se alegró de abandonar esta isla de hechiceros.

Hiperbórea

Un lugar paradisíaco, situado más allá de la morada del Viento del Norte. Hiperbórea era originalmente la residencia de las gorgonas, y toda la humanidad la evitaba hasta que Perseo libró al país de aquella plaga matando a Medusa, con lo que sus hermanas huyeron a otra parte. Posteriormente se estableció en la isla una raza que goza del favor de Apolo, cuya benigna influencia les permite vivir durante mil años sin sufrir enfermedades.

En agradecimiento por este favor, los hiperbóreos mandan un tributo anual a la casa de Apolo en Delos. En principio, estas ofrendas anuales las llevaban dos doncellas escoltadas por cinco hombres, pero, después de que varias de estas expediciones no regresaran, los hiperbóreos iniciaron su práctica actual de envolver los presentes en paja de trigo y hacerlos pasar de mano en mano a través de los países intermedios.

Para visitar Hiperbórea hay que ir por mar, pero esto sólo es posible durante los seis meses de verano con sol perpetuo. Los seis meses siguientes corresponden a un invierno de noche continua, durante el cual los hiperbóreos hibernan en cómodas cuevas. Acercarse a la isla en invierno es fatal, porque la entrada por mar está guardada por altos acantilados con forma de mujeres gigantes, que cobran vida durante los meses de oscuridad y destruyen a cualquier intruso.

En la escarpada costa hiperbórea está la Roca de los Saltos. Si algún hiperbóreo no se siente capaz de afrontar una vida de mil años, se despide de los demás y salta al mar desde la roca. Sin embargo, los hiperbóreos gozan de todos los incentivos para agotar sus diez siglos de vida. En el país no se conoce la tristeza y, aparte de las tareas de la siembra y la cosecha, que siempre dan un fruto abundante, la gente se pasa la vida en fiestas y banquetes, y disfrutando de la belleza única de su país.

La isla posee una interesante vida vegetal, de un color y esplendor como no lo hay en ningún otro lugar del mundo, con bosques en los que los troncos de los árboles tienen formas humanas o de otros animales. En estos bosques abundan los unicornios y multitud de aves que añaden color a la tierra. Una gran nube de vistosas mariposas revolotea sobre las cabezas, y en los ríos



abundan los peces y las ranas de dos cabezas, muy apreciadas por los gourmets hiperbóreos.

Cada año, los hiperbóreos disfrutan de seis meses de actividad al aire libre, con un clima perfecto, seguidos por seis meses de sueño reparador. No parece probable que haya muchos que decidan dar el paso definitivo en la Roca de los Saltos.

Houyhnhnms, País de los

(Pronúnciese *Whin-nums*.) En 1710, Lemuel Gulliver era oficial del buque *Aventura*, un recio barco mercante. Zarpó de Portsmouth el 7 de septiembre de 1710, con instrucciones de explorar y comerciar en los Mares del Sur. Desgraciadamente, muchos de sus hombres murieron de una fiebre tropical y se vio obligado a embarcar sustitutos, que resultaron ser piratas y se apoderaron del barco.

El 9 de mayo de 1711 avistaron una isla que Gulliver, en un mapa dibujado años después, situaba al oeste de la isla de Madsuyker (¿Maatsuycker?) y al sur de la isla de Nuyt. Según esto, la isla estaría en algún lugar al sur de Australia, y cuando



Gulliver abandonó a los Houyhnhnms, el primer lugar en que desembarcó fue el sudeste australiano. No obstante, reconoce haber estado encerrado en su camarote demasiado tiempo para estar seguro de la posición del *Aventura* cuando los piratas divisaron la isla.

A pesar de sus protestas, le dejaron abandonado en la isla, sin dejarle nada más que su mejor traje, su espada y lo que pudiera llevar en los bolsillos. Se sintió más animado cuando vio señales de civilización, en forma de campos de avena y otros pastos, y pronto encontró un camino hollado por pezuñas de caballos y lo que parecían ser pies humanos. La isla tenía un aspecto lozano y agradable, con abundantes árboles, y a lo lejos se veía una cadena de colinas boscosas. Entre los árboles volaban aves de varias especies desconocidas para Gulliver, pero no vio ningún otro ser viviente hasta que descubrió varias criaturas sentadas en un campo o encaramadas en los árboles.

Los observó con cuidado y notó que tenían cierta semejanza con seres humanos desnudos. A veces caminaban erguidos, pero también se movían encorvados o a cuatro patas. Al andar así, los pechos de las hembras colgaban casi hasta el suelo. La piel de las criaturas era de color pardo claro, y el pelo de sus cabezas era espeso, y podía ser castaño, rubio, negro o rojizo. Los machos tenían barbas como las de las cabras, una gran cresta de pelo a lo largo de la espalda, vello espeso en la parte delantera de las piernas y pies, y gran cantidad de pelo alrededor del ano, que Gulliver consideró que debía servir para proteger sus traseros desnudos al sentarse en el suelo. Las hembras sólo tenían un ligero vello corporal, excepto alrededor del ano. Ambos sexos presentaban fuertes garras en manos y pies, que les permitían trepar a los árboles con la agilidad de ardillas. También corrían y saltaban muy ágilmente.

Gulliver sintió desprecio y aversión instantánea hacia estas criaturas, y siguió el camino con la esperanza de encontrar alguna vivienda humana. Pero no se había alejado mucho cuando una de las criaturas se le acercó haciendo feas muecas de extrañeza, y levantó sus zarpas como para tocar o golpear a Gulliver. Este las desvió con un golpe dado de plano con la espada, pero la criatura dio tales gritos que enseguida acudieron corriendo unas cuarenta más, aullando y gesticulando espantosamente. Gulliver apoyó la espalda en un árbol y esgrimió su espada para mantenerlos a raya, pero algunos treparon al árbol y dejaron caer sus excrementos sobre su cabeza.

De repente, todos salieron huyendo, y Gulliver se dio cuenta de que se debía a la presencia de un espléndido caballo tordo, el cual observó a Gulliver con gran admiración; éste trató de acariciarle, pero el caballo le apartó la mano con la

pata delantera. Pronto apareció un caballo bayo, y los dos corceles se saludaron muy formalmente, tocándose las patas delanteras derechas, y entablaron lo que a Gulliver le pareció una larga conversación.

Durante un rato, pasearon arriba y abajo, mirando a Gulliver con frecuencia mientras discutían en un lenguaje que sonaba como el alemán. Entonces le examinaron de cerca, tocándole las ropas con las pezuñas y actuando de un modo tan juicioso e inteligente que Gulliver pensó que tal vez fueran hechiceros, y les dijo: «Caballeros: si son ustedes encantadores, según tengo buenos motivos para creer, podrán entender cualquier idioma; así pues, me permito informar a sus señorías que soy un pobre inglés desgraciado a quien el infortunio ha arrastrado hasta sus costas, y suplico que uno de ustedes me permita cabalgar a sus lomos, como si fuera un caballo de verdad, hasta alguna casa o aldea donde puedan socorrerme. En pago de tal favor le daré como regalo este cuchillo y brazalete.»

Sacó dichos artículos de su bolsillo y se los ofreció, pero los caballos prosiguieron con su conversación e inspección. Les oyó decir varias veces la palabra *yahoo*, y se decidió a repetirla en voz alta, imitando a continuación el relincho de un caballo. Estos se le quedaron mirando sorprendidos, y el tordo repitió la palabra *yahoo*, como tratando de enseñarle el acento correcto. El bayo lo intentó con otra palabra, *Houyhnhnm*, y cuando Gulliver consiguió repetirla parecieron asombrados de su habilidad.

Entonces los dos caballos se despidieron formalmente, entrechocando una vez más sus pezuñas, y el tordo indicó a Gulliver que caminase delante de él. Cada vez que Gulliver aflojaba el paso, le gritaba: «¡Hhuun! ¡Hhuun!», que al parecer significaba: «¡Sigue!».

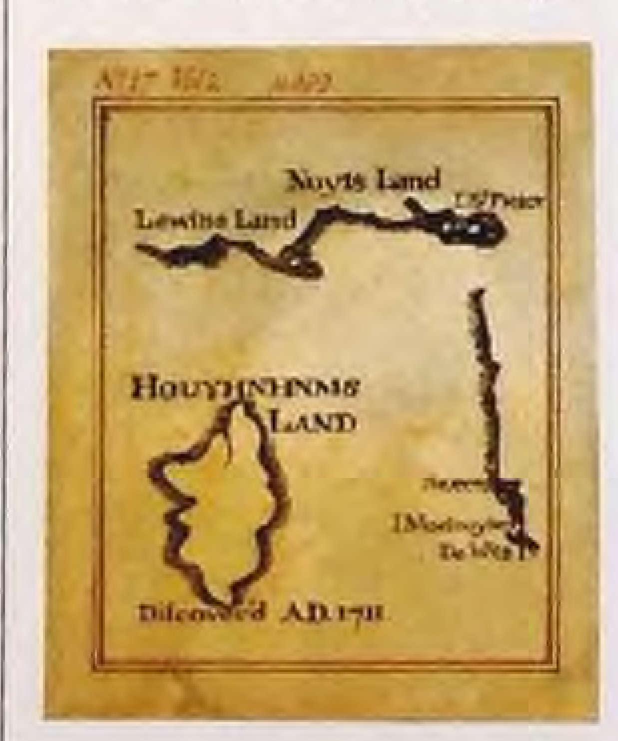
El caballo tordo llevó a Gulliver a un edificio de madera largo y bajo, con techo de paja y suelo de arcilla, con un pesebre instalado a lo largo de una pared. Relinchó autoritariamente a varios ocupantes equinos, y Gulliver se sintió animado por el pensamiento de que en la isla debía vivir una raza muy civilizada, ya que sus caballos estaban tan excelentemente educados y alojados.

Pero enseguida el caballo tordo le condujo a una especie de establo, donde vio atadas a varias de las criaturas humanoides, alimentándose de raíces y carne cruda. El caballo ordenó a uno de sus sirvientes, un potro alazán, que sacara al patio a la criatura más grande, donde el tordo y el alazán la compararon con Gulliver, diciendo a veces «yahoo».

Gulliver quedó horrorizado al darse cuenta de que el yahoo era de hecho una criatura humana, aparte de diferencias como el pelo, las uñas de manos y pies y el rostro plano y repulsivo. Los caballos no podían comprender las vestiduras de Gulliver, pero evidentemente pensaban que era un yahoo, y el alazán le ofreció alimentos yahoo, como raíces y carne de asno. Cuando Gulliver los rechazó, el alazán le ofreció comida de caballo: un puñado de heno y un plato de avena. El potro sostenía las cosas entre las pezuñas y Gulliver descubrió que los caballos podían usar sus patas delanteras para realizar tareas bastante complicadas. Finalmente, le alimentaron a base de leche y avena, con la que hizo tortas. Vivió con esta dieta básica mientras estuvo en la isla, y la encontró natural y saludable.

El caballo tordo decidió que Gulliver tenía que ser un yahoo, pero de una raza superior, y se dedicó en unión de su familia a enseñarle el idioma de los Houyhnhnms, palabras con que se designaban a sí mismos y que en su idioma significa «Lo perfecto de la Naturaleza». Gulliver comprendió que la isla estaba dominada por caballos, y que consideraban a los yahoos una raza muy inferior.

Cuanto más veía Gulliver a los yahoos, que eran semejantes a él en tantos aspectos, más le admiraba la nobleza de los caballos y el orden que reinaba en su sociedad. Comprobó que los yahoos eran ruines y cobardes, fuertes y resistentes pero insolentes, abyectos y crueles; astutos, maliciosos, traicioneros y vengativos. Apestaban mitad a comadreja y mitad a zorro, y a pesar de sus afiladas zarpas, su principal medio de defensa consiste en trepar a los árboles y dejar caer sobre el perseguidor repugnantes excrementos; su perversa y agresiva naturaleza les hace difíciles de amaestrar, excepto para las tareas más toscas.



Los yahoos viven en agujeros individuales que excavan con sus garras, y se alimentan de raíces, hierbas, carroña, comadrejas y ratas silvestres. A veces desentierran una raíz intoxicante, que chupan con ansia hasta que sus jugos les hacen reír y aullar, rechinar los dientes y tambalearse, y por fin caer dormidos al suelo.

Los yahoos vagabundean por el campo en manadas de cuarenta o más, que a veces luchan entre sí por la posesión de un asno o vaca muertos, u otro tipo de carroña. Si cinco yahoos descubren comida suficiente para alimentar a cincuenta, son incapaces de comer en paz: inmediatamente empiezan a pelear para ver quién tiene derecho a más. Sienten una violenta atracción por ciertas piedras brillantes que encuentran entre la tierra, luchan encarnizadamente por ellas y las esconden a montones en sus cubiles.

A Gulliver le resultaron tan repelentes los yahoos, así como las características de su propia especie que observaba en ellos, que se pasó todo el tiempo con los houyhnhnms. El caballo tordo siguió brindándole su amistad, aún después de haberle visto desnudo, lo cual confirmó su opinión de que Gulliver no era más que un tipo diferente de yahoo.

El caballo no cambió de opinión cuando Gulliver adquirió suficiente fluidez en el idioma houyhnhnm como para explicar en detalle la civilización europea, incluyendo sus defectos: guerras, crímenes, corrupción, contaminación, pobreza, crueldad y egoísmo. El noble corcel se limitó a comentar que los yahoos de la isla ya eran bastante malos, pero que no podían evitarlo, pues no eran más que animales. Por el contrario, los yahoos de Europa debían ser aún más despreciables, puesto que eran lo bastante inteligentes como para saber lo que hacían.

El caballo tordo encontró difícil de creer que en Europa los yahoos fueran los amos y los houyhnhnms sirvientes. Indicó que los yahoos son evidentemente una raza inferior, ya que carecen de la gracia y belleza de los houyhnhnms. Ni siquiera tienen pelo suficiente para protegerse del frío, no pueden correr tan rápido como un houyhnhnm y se alimentan de cosas nauseabundas, como carne muerta, en vez de una comida vegetal sana. En general, el caballo creía que Gulliver se inventaba sus historias, aunque le resultaba difícil decirlo, porque el idioma de los nobles houyhnhnms no tiene palabras para indicar la mentira.

Gulliver vivió confortablemente entre los houyhnhnms, y descubrió que éstos habían desarrollado una tecnología suficiente para todas sus necesidades. Eran tan hábiles con sus patas delanteras, que podían sujetar los objetos más pequeños entre las pezuñas, y de este modo habían podido desarrollar los oficios necesarios. Construían sus hogares con los troncos de un árbol muy recto, que cae sólo cuando alcanza los cuarenta años de edad. Los houyhnhnms recortan y afilan los troncos con instrumentos de piedra, los plantan en el suelo y rellenan los huecos con paja de avena para no dejar pasar el viento. Los tejados se hacen también de paja. Hacen vasijas de barro, que cuecen al sol, para guardar la leche

que forma parte de su dieta, y tejen alfombras de paja para sus casas. Siembran y cosechan sus cultivos, y utilizan a los yahoos para trabajos pesados, como arrastrar trineos cargados con la cosecha.

Los houyhnhnms se preguntan a menudo si no vivirían mucho mejor sin los yahoos, que son criaturas rapaces y destructivas; y el caballo tordo llegó a decir que Gulliver era aún más inútil que los demás yahoos. No podía comer sin llevarse las patas delanteras a la boca, nunca usaba estas patas para andar, sus ojos estaban situados de modo que sólo podía ver hacia delante y no por los lados, no tenía garras, y en conjunto era una criatura más blanda y menos resistente que los auténticos yahoos. La única ventaja que el caballo podía advertir era el relativo buen aspecto y limpieza de Gulliver.

A pesar de estos comentarios, Gulliver se acostumbró gradualmente a la cómoda vida de los houyhnhnms. Esta noble raza de caballos lleva una vida sencilla pero satisfactoria, sin las pasiones destructivas de otras comunidades. No padecen enfermedades, a excepción de la vejez, y en caso de accidente disponen de ungüentos y medicinas de hierbas para curar sus heridas. Cuando un houyhnhnm sabe que ha llegado la hora del *Lhnuwnh* (retirarse a su primera madre), recorre las casas de todos los demás houyhnhnms en un carro tirado por yahoos, para despedirse como es debido de sus amigos.

Sus principales diversiones consisten en carreras, conversaciones y sesiones de poesía (no tienen lenguaje escrito, pero su historia se transmite verbalmente de una generación a otra). A Gulliver le pareció que la poesía de los houyhnhnms era inimitable por la exactitud de sus símiles y la precisión de sus descripciones. Los poemas solían versar sobre temas como la amistad y la benevolencia, o bien elogios a los campeones de las carreras y otros deportes.

En el lenguaje de los houyhnhnms no existen palabras para describir nada desagradable, y para ello se limitan a añadir el sufijo «Yahoo» a una palabra normal. Por ejemplo, *Ynholmhnmrohlnw* significa «casa», pero para describir una casa mal construida, un houyhnhnm diría *Ynholmhnmrohlnw Yahoo*.

La filosofía houyhnhnm se basa en la pura razón, inalterada por la pasión o el interés. Consideran la amistad y la benevolencia como las virtudes más nobles, y creen que a los forasteros se les debe tratar como si fueran amigos o familiares. Los matrimonios se arreglan de un modo razonable, compaginando la fuerza del macho con la belleza de la hembra y combinando las parejas de manera que la descendencia no presente desagradables mezclas de colores. Los padres de estirpe noble (los caballos tordos, negros y bayos) están autorizados a tener dos hijos, mientras que a los de la clase inferior (blancos, alazanes y grises oscuros) se les permite tener tres. Este sistema de control voluntario de la natalidad tiene como fin evitar la superpoblación de la isla.

Los houyhnhnms crían y educan a sus hijos según reglas muy estrictas. A los potros no se les permite comer leche ni avena, excepto en días señalados, hasta que cumplen dieciocho años, y tienen que pastar dos horas por la mañana y otras dos por la tarde. Se les inculca templanza, amor al trabajo, al ejercicio y a la limpieza, con un gran énfasis en el ejercicio adecuado. Los jóvenes houyhnhnms adquieren fortaleza, velocidad y resistencia a base de correr en carreras por laderas muy empinadas, o sobre terrenos rocosos y duros, y cuando están sudando por el ejercicio, deben meterse en un estanque o río. Cuatro veces al año, los jóvenes de varios distritos se reúnen para celebrar festivales deportivos, donde compiten en velocidad, saltos y otras pruebas. Al vencedor se le premia con una canción compuesta en su honor, y luego se da un banquete público a base de heno, avena y leche, servido por yahoos, a los que después se expulsa para que no puedan perturbar el ambiente deportivo con su ruido y vandalismo habituales.

La sociedad houyhnhnm está administrada por un Consejo de Diputados de toda la nación, que se reúne en el equinoccio de primavera una vez cada cuatro años y parlamenta durante cinco o seis días. La asamblea discute cuestiones tales como el abastecimiento de avena, heno, vacas y yahoos, y si en algún distrito hay escasez de alguno de estos recursos, los demás compensan la deficiencia.

La asamblea organiza además la composición de las familias. Si unos padres tienen dos hijos, se organiza el intercambio de uno de ellos con otros padres que tengan dos hijas. Si un joven houyhnhnm muere en accidente, se concede permiso a los padres para tener otro hijo. Si la madre es demasiado vieja para criar, la asamblea decide qué familia del distrito criará otro hijo para cubrir la pérdida.

En cada una de las asambleas cuatrienales se dedica algún tiempo a discutir el problema de los yahoos. Algunos de los houyhnhnms se muestran partidarios de exterminarlos y criar en su lugar asnos, que son mucho más útiles y dóciles.

Gulliver se identificó de tal manera con los houyhnhnms que incluso empezó a trotar como un caballo. Su anfitrión había ordenado que se le construyera una casita, y en ella vivía muy cómodamente, con muebles que hizo él mismo. Se hizo nuevas ropas con pieles de conejo, y cuando se le gastaron los zapatos los reparó con piel de yahoo. Vivió sana y felizmente con su dieta de leche y pastas de avena, enriquecida ocasionalmente con miel, estofado de conejo y plantas silvestres, y se complacía en pensar que podría pasar el resto de su vida con los houyhnhnms. En cierta ocasión que vio su reflejo en un estanque y se dio cuenta de su semejanza con los yahoos, quedó abrumado al comprender que aún se parecía a la detestable raza.

Su idílica existencia terminó cuando los houyhnhnms comenzaron a reprochar al caballo tordo que mantuviera amistad con Gulliver. Les parecía que Gulliver, siendo más inteligente que los demás yahoos, podía guiarlos a las montañas para desde allí organizar incursiones contra las vacas de las granjas houyhnhnms. La Asamblea general decidió que Gulliver debía volver al lugar de donde vino, y los amigos del caballo tordo le exhortaban continuamente a que cumpliera la decisión.

Cuando Gulliver escuchó esta sentencia, se desmayó de pena, pero luego aceptó su destino. Con la ayuda del sirviente alazán, preparó una canoa para marcharse de la isla. Las últimas palabras que oyó en houyhnhnm fueron las del alazán, que le gritaba: *Hnuy illa nyha maiah yahoo* («Cuídate, noble yahoo»), mientras la embarcación se adentraba en el mar.

En menos de dos días llegó a la punta sudeste de Nueva Holanda (Australia occidental), donde desembarcó el 17 de febrero de 1715, pero los aborígenes le expulsaron. Un día después tuvo la suerte de encontrar un barco portugués, y aunque la tripulación se rió de buena gana al oírle hablar —de manera parecida al relincho de un caballo— le llevaron de vuelta a Europa.

Hy Brasil

Isla del océano Atlántico, probablemente en la misma latitud que las Azores, aunque se la ha visto tan al norte como el sur de Irlanda. En la antigüedad, la isla practicó un próspero comercio de maderas colorantes, como el campeche, que los fenicios, romanos y egipcios utilizaban para teñir sus telas. El contacto continuo con los navegantes corrompió la moral de los isleños, que se convirtieron en una horda lasciva y libidinosa hasta la llegada de algunos santos misioneros. Los isleños quedaron hondamente impresionados por la pericia marinera de estos santos, que navegaban por el océano en embarcaciones de piedra e incluso flotaban entre las olas sobre piedras de molino, y rápidamente abandonaron sus malos hábitos. Las siguientes generaciones de habitantes de Hy Brasil fueron tan puras de corazón que la isla misma se hizo partícipe de esta pureza y disolvió sus lazos terrenales. En la actualidad, sólo pueden ver Hy Brasil aquellos que están libres de todo deseo terrenal, y aún éstos no suelen verla más que como una aparición exquisitamente etérea, que brilla al atardecer por encima del horizonte.

Isla de la Desesperación

Así bautizada el 30 de septiembre de 1659 por Robinson Kreutznaer, aventurero y navegante nacido en Yorkshire de familia anglo-alemana, también conocido como Bob, Robin o Robinson Crusoe. La isla está situada frente a la costa nordeste de Sudamérica, al suroeste de Trinidad y a unos 140 km del delta del río Orinoco, en la costa de Venezuela. En un día claro, se puede divisar la costa de Sudamérica desde el punto más alto de la isla.

Una doble cadena de montañas recorre la isla de norte a sur, con un amplio y fértil valle entre ellas. Por el lado occidental, el terreno se eleva rápidamente a partir de la costa, que es muy accidentada, con ensenadas y entrantes y numerosas bahías pequeñas.

En el extremo suroeste de la isla hay una franja arenosa que los indios del continente utilizan de vez en cuando para festines caníbales, probablemente de carácter ritual, ya que llevan allí a las víctimas desde el continente. En cada banquete se consumían más de veinte víctimas, y aún se podrían encontrar sus huesos y cráneos enterrados en la arena.

Rodear la isla en una embarcación pequeña puede resultar difícil y peligroso. Las corrientes de marea son fuertes, especialmente alrededor de la punta sudeste, y la mar está agitada. Al norte de la isla hay otra corriente de gran fuerza. En ciertas condiciones de viento y marea, estas corrientes confluyen con las aguas que desembocan del Orinoco y crean condiciones muy peligrosas, pero un buen navegante puede encontrar abundantes refugios en las numerosas ensenadas y entrantes.

El clima es suave de noviembre a mayo, pero la isla está situada en zona de huracanes, y desde junio hasta finales de octubre se ve sometida a constantes aguaceros, ocasionales terremotos y tormentas ciclónicas. Durante esta estación lluviosa, existe un fuerte riesgo de contraer una especie de fiebre palúdica.

Las lluvias torrenciales favorecen el crecimiento de una vegetación frondosa en la mayor parte de la isla. Existen árboles de muchas especies, entre ellos cedros y palo de hierro brasileño. En el valle entre las dos cordilleras hay extensas praderas, arboledas de cítricos, vides, plantas de tabaco, cañas de azúcar y otras especies útiles. Curiosamente, no crecen cocoteros en la isla.

Entre la fauna de mamíferos destacan grandes rebaños de cabras salvajes, que se domestican con facilidad. Hay también gatos salvajes, liebres y zorros, pero no fieras peligrosas para el hombre. Tampoco parece haber reptiles venenosos.

Una gran variedad de aves, incluyendo algunas especies desconocidas, puebla los bosques y las costas. Hay un tipo de ave marina, algo semejante a un ganso, que





es muy buena para comer. En el bosque abundan los loros y las palomas, y en algunas de las puntas rocosas se ven pingüinos, lo cual es insólito en una zona tropical. Frente a los arrecifes juguetean las focas, y en las playas del lado oriental ponen sus huevos las tortugas.

Las colinas son interesantes porque contienen numerosas cuevas, incluyendo una gran caverna a la que se llega por un túnel largo y bajo. El suelo de esta caverna es de grava suelta, y en sus paredes y techo hay vetas minerales que brillan de un modo muy atractivo a la luz de una antorcha.

En la actualidad, la entrada a algunas de las cuevas es imposible, porque Crusoe protegió las entradas con estacadas de troncos de árbol plantados en el suelo. Estos troncos echaron raíces y han creado una barrera vegetal impenetrable.

La isla podría tener interés para los submarinistas, pues junto a sus costas naufragaron dos barcos mercantes del siglo XVII. Por lo demás, está muy alejada de las rutas turísticas como para atraer a visitantes. No puede mantener una comunidad económicamente viable a causa de su pequeño tamaño y de la gran distancia a los posibles mercados, por lo cual permanece deshabitada.

Robinson Crusoe vivió en la isla durante veintiocho años, habiendo sido el único superviviente de un naufragio provocado por un huracán. Un día poco después de su llegada a la isla, sacudió al azar un saco que había contenido grano para alimentar a los pollos del barco, y del que al parecer no quedaba más que cáscaras y polvo. Aquella casual sacudida ocurrió poco antes de la estación de las grandes lluvias y, aproximadamente un mes después, vio asomar unos largos tallos verdes de la tierra, que al principio le resultaron desconocidos. Cuál sería su asombro y su sorpresa cuando, unos días más tarde, vio salir diez o doce espigas de cebada y unos cuantos tallos de arroz. Cuidando amorosamente aquellas providenciales espigas, y multiplicándolas poco a poco en sucesivas cosechas, al cabo de cuatro años consiguió grano suficiente para hacer pan. Con método, tenacidad y una paciencia infinita, no sólo logró recoger fruta, preparar pasas y hacer queso, sino que construyó rudimentarios, pero prácticos, cacharros para hacer la comida, utensilios de madera y hasta una canoa. Con gran ingenio, y utilizando numerosos instrumentos, armas y otros artefactos rescatados de los dos naufragios antes mencionados, logró sobrevivir a un nivel algo mejor que el de la mera subsistencia, e incluso protegerse contra caníbales y marineros abandonados. No obstante, estaba obviamente interesado en abandonar la Isla de la Desesperación, y no vaciló en tomar partido en un conflicto con la tripulación amotinada de un buque inglés, con el fin de lograrlo.

Isla de los Lotófagos

Isla montañosa del Mediterráneo oriental, que se caracteriza por tres altas montañas con los picos cubiertos de nieve. Las montañas más bajas están cubiertas de espesos bosques de pinos y otros árboles. Entre las montañas se forman valles por donde corren arroyos y ríos, que a veces caen en cascada sobre los acantilados de la isla, ofreciendo un espléndido espectáculo a la luz del sol poniente.

Las costas rocosas están interrumpidas por largas extensiones de playas doradas, tras las cuales se extienden praderas que llegan hasta el pie de las montañas. A lo largo de las orillas de ríos y arroyos crecen numerosas plantas sub-tropicales, como el amaranto, la hierba moly, el acanto, el asfódelo y el loto. Esta última es característica de la isla. Cuando los lotos florecen, el polen cae en capas de polvo amarillo sobre toda la pradera.

La Tierra de los Lotos goza de un clima particularmente agradable, que un comentarista ha descrito como «una tarde perpetua». El aire cálido y húmedo es curiosamente relajante y parece quitar el gusto por los ejercicios violentos.

Los habitantes son miembros de una especie de comuna hippy, suaves y amistosos, pero algo ausentes y melancólicos. Se mantienen en un estado semi-narcotizado, a consecuencia del consumo de loto, y se lo ofrecen a todos los visitantes.

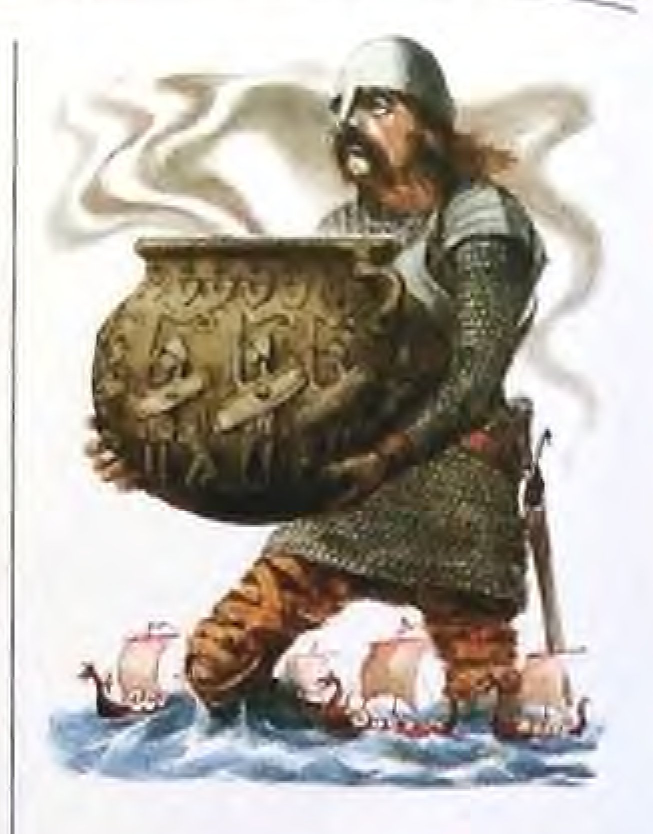
El loto *(Ziziphus lotus)* es un arbusto cuyos frutos contienen una sustancia harinosa, que se puede cocer como el pan, o fermentar para hacer vino. El consumo continuo produce amnesia, un profundo desinterés por todo esfuerzo, una relajación muscular extrema y un defecto de audición que hace que las voces de los compañeros suenen débiles y remotas.

Isla de los Poderosos

Hogar de las Tres Madres, diosas de la Abundancia, y también del gigante Bendeigeifran, que era tan enorme que podía vadear el mar de Irlanda. Su hermana Branwen era una de las Tres Madres. Cuando el rey de Irlanda la cortejó y se casó con ella, el gigante le dio como regalo de boda un caldero mágico.

Por desgracia, el matrimonio distó mucho de ser feliz, porque el rey de Irlanda se consideró insultado por una de las hermanastras de Branwen y la trató con mucha crueldad. Cuando los hombres de la isla de los Poderosos se enteraron de este indignante tratamiento, juraron vengar a Branwen y se hicieron a la mar en una gran flota, dirigida por Bendeigeifran, que iba vadeando el mar.

En una terrible batalla, los invasores mataron a todos los irlandeses, a excepción de cinco mujeres embarazadas que



se ocultaron en una cueva. Fue una victoria difícil, porque el rey de Irlanda había utilizado el caldero mágico para devolver la vida y la salud a todos sus muertos y heridos. Los invasores tuvieron que matarlos una y otra vez.

Sólo siete de los invasores sobrevivieron a la batalla, e incluso el gigante Bendeigeifran cayó mortalmente herido. Antes de morir, ordenó a los otros que le cortasen la cabeza y la llevasen a enterrar a la Isla de los Poderosos, para proteger eternamente la isla de todos sus enemigos.

Isla de Próspero

Isla del Mediterráneo, no muy distante de Nápoles, habitada originalmente por numerosos espíritus de la naturaleza, dirigidos por el duende Ariel. En fecha desconocida, la bruja argelina Sycorax, junto con su deforme y retrasado hijo Calibán, llegaron exiliados a la isla. Sycorax trató de convertir a los espíritus de la naturaleza en espíritus malignos, y cuando éstos se negaron los aprisionó a todos, incluido Ariel, en los troncos de los árboles.

Poco después de la muerte de Sycorax, el duque Próspero de Milán y su hija Miranda desembarcaron en la isla. Habían llegado allí en una embarcación sin velas y a la deriva, llevando sólo algunas ropas y la biblioteca de libros de magia de Próspero. Éste había descuidado la administración de Milán absorbido por sus estudios de hechicería, y su hermano menor Antonio, con la ayuda del rey de Nápoles, le había depuesto y exiliado.

Próspero se dio cuenta en seguida de que la isla era un lugar encantado, porque el aire estaba lleno de sonidos y músicas extrañas. Sin embargo, satisfacía todas sus necesidades, y después de haber encontrado una cueva donde poder vivir él y Miranda, utilizó sus conocimientos

de magia para liberar a Ariel y los demás espíritus. Encontró a Calibán vagando por los bosques y adiestró a esta torpe criatura para que fuera su sirviente.

Ariel, que no había olvidado el trato recibido de manos de Sycorax, aprovechaba cualquier oportunidad para vengarse de Calibán, atormentándole con ingeniosos trucos, pero también se mostró dispuesto a servir a Próspero.

Al cabo de doce años, pasó cerca de la isla un barco en el que viajaban Antonio, el rey de Nápoles, el príncipe Fernando de Nápoles y otros pasajeros. Con la ayuda de Ariel y los demás espíritus, Próspero desató una gran tempestad, obligando al barco a anclar al abrigo de la isla, y asustó a la mayoría de los pasajeros, que desembarcaron en busca de refugio.

A continuación, Próspero utilizó sus artes mágicas para separar a Fernando de los demás, mientras Ariel se encargaba de aterrorizar a éstos, apareciéndose en forma de arpía, disponiendo un banquete frente a ellos y haciéndolo desaparecer, y con otros trucos semejantes.

Miranda, que tenía ya catorce años, nunca había visto un hombre joven desde que partió de Milán, e inmediatamente quedó prendada de Fernando. Próspero aprobó el enlace, y todo terminó felizmente para los mortales, que se marcharon dejándole la isla a Ariel. Pero buscarla ahora sería en vano. Brujerías mucho más malignas que las de Sycorax han esquilmado la isla y contaminado las aguas, y los espíritus de la naturaleza han huido, asustados por los turistas.



Isla del Tesoro

Una narración, escrita en parte por un tal James Hawkins, que visitó la isla en su juventud, describía su forma como la de «un dragón gordo y rampante». Mide aproximadamente quince kilómetros de longitud y ocho de anchura, y Hawkins se esforzó por ocultar su situación. No obstante, su narración contiene tantas pistas, que la delatan como una isla de la parte occidental del océano Atlántico. Probablemente está en la misma latitud que las Bermudas, pero más cerca de la costa este de Estados Unidos, y no en el Caribe, como a veces se ha sospechado erróneamente.

Por ejemplo, se menciona que en la isla crecen abundantes robles perennes *(Quercus virginiana)*, muy corrientes en la costa este de EE. UU., y también se mencionan azaleas, sauces y juncos. Todas estas plantas son originarias de Norteamérica, más que de las islas tropicales del Caribe. Su descripción del paisaje de la isla indica que tiene un suelo arenoso, en el que crecen bosques de pinos, una característica muy similar a las del terreno del estado americano de Georgia.

Por lo que se sabe, su expedición visitó la Isla del Tesoro en abril de 1760. Una carta escrita poco antes de abandonar Inglaterra lleva la fecha del 1 de marzo, y un cierto Doctor Livesey, que acompañó a la expedición, comentó que había sido herido en la batalla de Fontenoy. Esta batalla se libró en 1745, y parece razonable dejar un intervalo de quince años entre las experiencias de Livesey como joven médico militar y su viaje a la isla, siendo médico rural pero evidentemente en la plenitud de la vida. Una visita realizada en abril explicaría las variaciones de temperatura que se mencionan en su parte de la narración, de fuerte calor a mediodía a vientos fríos por la noche, y que son típicas de las latitudes mencionadas, aunque no podrían atribuirse a una isla tropical.

A su regreso se vieron obligados a navegar hacia el puerto más cercano para sustituir a los marineros amotinados, y sus registros indican que se dirigieron directamente a un puerto de la «América española». Los vientos norte-nordeste, predominantes en el Atlántico occidental, podrían llevar perfectamente a un barco escaso de tripulación hacia el sur, bien a Florida, que era entonces una posesión española, bien a Cuba, que perteneció a España hasta fines del siglo pasado.

Si la Isla del Tesoro está situada entre Georgia y las Bermudas, habría sido un lugar ideal para que los piratas aprovisionasen y reparasen sus barcos, se abastecieran de carne de cabra (hay abundantes rebaños en la isla) y ocultasen los tesoros acumulados. A mediados del siglo XVIII, los piratas llevaban más de un siglo saqueando el Caribe, y todas sus islas eran bien conocidas, sufriendo ataques de los ejércitos español y británico, por lo cual un refugio situado al norte, fuera de las rutas comerciales, hubiera tenido muchas ventajas.

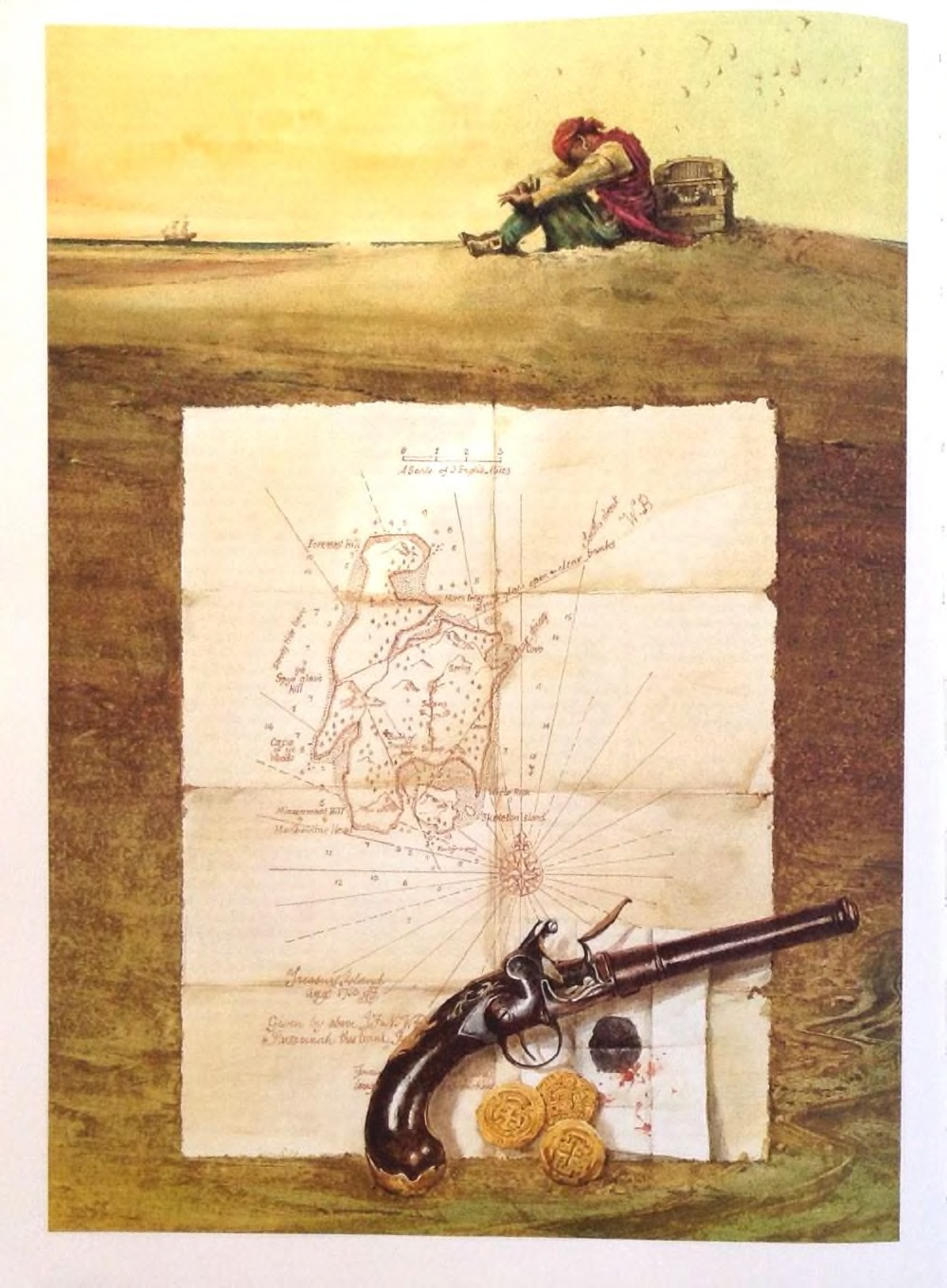
Vista desde el mar, la Isla del Tesoro presenta un aspecto ominoso que desanima a los navegantes. Fuertes olas rompen en playas muy inclinadas, a todo lo largo de la accidentada costa. La coloración general de la isla es monótona y sombría, con gran parte de su ondulante superficie cubierta por espesos matorrales y oscuros bosques. Hay muchos pinos de gran altura, algunos de hasta sesenta metros, que crecen aislados o en grupos, con tiras de arena clara entre ellos.

El rasgo más dominante de la isla son tres extrañas colinas, Trinquete, Mayor y Mesana, a lo largo de la costa occidental. Se alzan de entre los bosques como grandes columnas de roca desnuda, y la colina Mayor, también llamada del Catalejo, es unos 100 metros más alta que las otras. Sus laderas están desnudas y su cima es plana, por lo que los piratas la usaban de observatorio.

Hay tres entrantes profundos, pero el mejor sitio para anclar es el Fondeadero del Capitán Kidd, situado en la costa sur de la isla, entre el cabo de la Bolina y la Roca Blanca. Los barcos deben acercarse al fondeadero por el sur de la Isla del Esqueleto, que está unida a la isla principal por una lengua de arena que queda al descubierto en la marea baja, y después alterar bruscamente el rumbo al nornoroeste, para penetrar en el fondeadero. Las fuertes corrientes que corren al sur de la isla y suben por la costa oeste han abierto un profundo canal con fondo de arena limpia, y un barco puede permanecer allí bien seguro, aunque no se trate de un refugio muy atractivo ni saludable. Dos corrientes de agua semiestancada desembocan en el canal, formando una costa pantanosa donde el aire tiene un fuerte olor a hojas podridas y troncos en descomposición. Los robles crecen tan apretados como cañas, con hojas de un verde venenoso, en la franja pantanosa habitada por serpientes y mosquitos portadores del paludismo.

En una loma que domina el fondeadero se alza un fortín pirata, construido con troncos de pino sin desbastar y con aspilleras para los mosquetes. La construcción está rodeada a poca distancia por una empalizada de troncos de unos dos metros de altura, y la tierra alrededor de la fortificación está despojada de árboles y matorrales. Los atacantes tendrían que acercarse por este terreno despejado y después trepar a la empalizada, bajo las balas de los defensores. Una vieja caldera, hundida en la arena, recoge el agua de un manantial que brota en lo alto de la loma.

Jim Hawkins, hijo del propietario de la Posada del Almirante Benbow, visitó la Isla del Tesoro en circunstancias intrigantes, e incluso dudosas. Una extraña cadena de acontecimientos hizo llegar un mapa de la isla, dibujado por Bill Bones, contramaestre de un barco pirata mandado por el famoso capitán Flint, a poder del *squire* Trelawney, que vivía en el mismo pueblo que el joven Hawkins. El mapa indicaba la situación de un tesoro



0 1 2 3
A Scale of 3 English Miles
Foremast Hill
Spy-glass Hill
Cape of the Woods
Spring
Skeleton Island
W.B
Treasure Island

enterrado. Trelawney y Livesey, que eran dos caballeros ingleses algo excéntricos (uno de ellos llevaba queso parmesano en su caja de rapé, en lugar de rapé), decidieron inmediatamente partir en busca del tesoro y llevaron al joven Hawkins como grumete.

Los dos hombres se movieron con rapidez pero sin tino. Se hicieron con un barco excelente, la goleta *Hispaniola*, de 200 toneladas, pero contrataron como tripulantes a una partida de patibularios marinos, ignorando las advertencias del capitán Alexander Smollett, encargado de mandar la nave, quien afirmó: «No me gusta este viaje; no me gusta la tripulación y no me gusta mi segundo.» Se refería al piloto, Arrow, un borracho incompetente que pronto desapareció al caer por la borda en misteriosas circunstancias.

Como cocinero de a bordo, Trelawney y Livesey contrataron al propietario de una taberna del puerto, un hombre cojo llamado John Silver el Largo, pero a quien los marinos llamaban Barbecue. Silver aseguraba haber perdido su pierna combatiendo en un barco del rey, pero los dos caballeros no se preguntaron en ningún momento por qué un hombre que había logrado el sueño de todo navegante —un trabajo cómodo en un bar— quería hacerse de nuevo a la mar. Ni siquiera despertaron sus sospechas el loro de Silver, llamado Capitán Flint en honor de un famoso pirata, y que constantemente graznaba: «¡Piezas de a ocho!», ni el hecho de que su tripulación entonara un canto pirata mientras trabajaba en cubierta.

Afortunadamente, contaban con algunos hombres leales entre la tripulación, y el capitán Smollet era un marino tan excelente que encontró la isla y ancló la *Hispaniola* en el Fondeadero del Capitán Kidd. Silver y sus hombres se amotinaron tan pronto como cayó el ancla, revelándose como antiguos piratas, que conocían la existencia del tesoro pero no sabían dónde estaba enterrado.

Los caballeros británicos y sus leales sobrevivieron a esta crisis gracias a una mezcla de buena suerte y valor temerario, ayudados por la presencia fortuita de Ben Gunn, que había sacado el tesoro de su escondite original, llevándoselo a su cueva.

Demostraron muy poco juicio al permitir a Silver cambiar de bando una vez más al verse vencido, pero el descubrimiento de la gran fortuna en oro y piedras preciosas no ablandó su actitud hacia los tres amotinados supervivientes, a los que dejaron abandonados en la isla, desoyendo sus lastimeras imploraciones.

En cuanto a John Silver, se mostró fiel a sí mismo y desertó en el primer puerto, no sin antes perforar un mamparo del barco y llevarse un saco de oro con trescientas o cuatrocientas guineas.

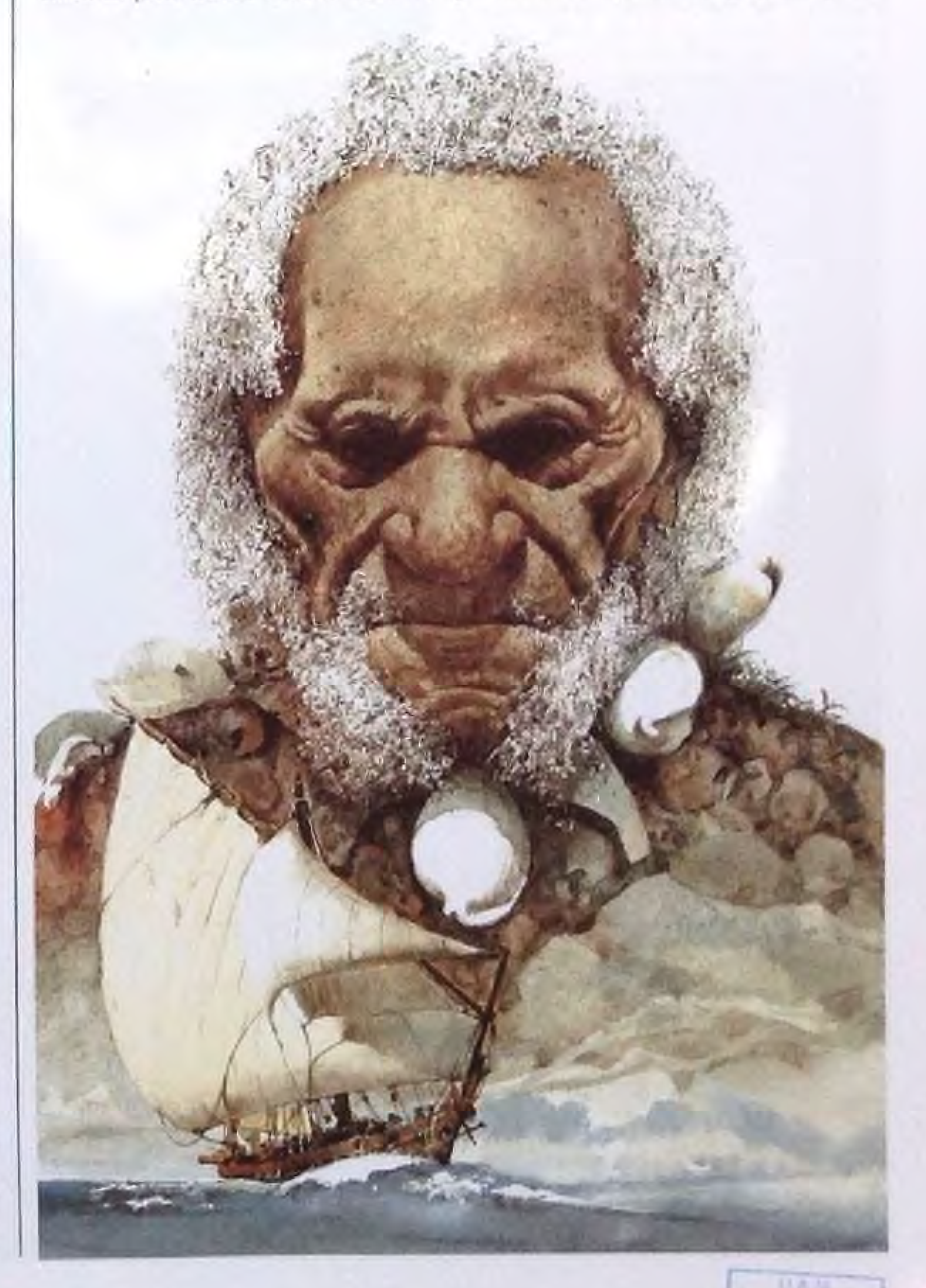
Isla del Viejo del Mar

Cuando Simbad, el mercader de Bagdad, emprendió su quinto viaje, su barco fue atacado por dos gigantescas aves, que lo bombardearon con grandes peñascos hasta que uno de ellos le dio de lleno. Simbad fue el único superviviente, y flotó durante algún tiempo agarrado a un madero hasta que las olas le llevaron a la playa de una hermosa isla. Encontró agua con la que aplacar su sed, muchos árboles frutales y abundantes vides cargadas de uvas.

Al explorar la isla encontró a un anciano, aparentemente senil e indefenso, sentado a la orilla de un arroyo. Simbad pensó que se trataría de otro náufrago como él, pero, cuando trató de hablarle, el anciano sólo le respondió por señas, indicándole que quería que lo alzaran para poder coger fruta de un árbol, de modo que Simbad se agachó de buena gana para que el viejo pudiera subirse a su espalda.

En cuanto se le subió encima, Simbad notó que la piel de las piernas del viejo parecía cuero. Un instante después, sus flacas manos se cerraron alrededor del cuello de Simbad, apretando de tal modo que éste cayó inconsciente al suelo.

El viejo aflojó su apretón lo suficiente para que Simbad pudiera respirar y a continuación le pateó salvajemente, hasta que se puso en pie tambaleándose. Cada vez que Simbad trataba de librarse de su terrible carga, las garras del anciano volvían a oprimir su garganta y los



U.A.M. BIBLIOTECA DE EDUCACIÓN

encallecidos pies le golpeaban sin piedad en el pecho y el vientre.

La encantadora isla se convirtió en un lugar de tormento para Simbad, que tenía que recorrerla con la espantosa criatura montada en sus hombros, pateándole como si fuera un jinete controlando a su caballo. El viejo nunca dormía, aunque le concedía a Simbad cortos períodos de descanso, después de los cuales volvía a patearle para que se pusiera en movimiento.

Un día Simbad encontró unas cuantas calabazas vacías y exprimió uvas en una de ellas para beber el zumo. El viejo insistió en beber él también. Entonces a Simbad se le ocurrió la idea de llenar de zumo de uva una calabaza y dejarlo fermentar al sol para hacer vino. Cuando regresó, unos días después, el vino era tan fuerte que le hizo olvidar sus pesares y correteó por el bosque cantando alegremente.

Una vez más, el viejo insistió en probar la bebida, pero el vino le mareó en vez de ponerle alegre. Poco a poco, fue aflojando su presa sobre Simbad, hasta que éste logró desembarazarse de él y le aplastó el cráneo con una piedra.

Poco después, encontró a unos marineros que habían desembarcado para llenar de agua los barriles de su nave y que se quedaron asombrados al escuchar su relato. Entonces le dijeron que aquélla era la isla del Viejo del Mar, que había estrangulado a muchísimos náufragos después de esclavizarles. Simbad había librado a las rutas comerciales de este grave peligro y los marineros le llevaron de muy buena gana a su casa.

Joyous Garde (Castillo de la Guardia Alegre)

Castillo situado al suroeste de Camelot, construido posiblemente como parte de una cadena de fortalezas para proteger Inglaterra contra la invasión de los habitantes de Cornualles, dirigidos por pixies. Originalmente se llamaba Doulereuse Garde, o «Guardia Dolorosa», y era una sombría y lúgubre pila de piedras desgastadas, ocupada por caballeros que habían seguido el mal camino.

Cuando Sir Lanzarote le pidió al rey Arturo que le encargase alguna misión con la que probarse como caballero, Arturo le dijo que podía quedarse con el castillo si lograba arrebatárselo a sus malvados propietarios. Lanzarote, que tenía entonces dieciocho años, aceptó la



propuesta y atacó el castillo en solitario. Expulsó a los caballeros malvados, rebautizó el castillo como Joyous Garde y emprendió un programa de renovación y reconstrucción, que convirtió el edificio en uno de los castillos más espectaculares del mundo occidental.

Hizo cubrir de escayola los sombríos muros exteriores, y aplicó pan de oro sobre la escayola, de manera que el resplandor del castillo pudiera verse a muchos kilómetros de distancia. Las ominosas atalayas y almenajes se adornaron con fantásticas decoraciones, conectándolas mediante elegantes puentes, y las oscuras salas interiores se animaron con brillantes tapices, techos pintados y muebles dorados.

Lanzarote preparó un castillo digno de una reina, pero su desdichado amor por la reina Ginebra le impidió casarse con una doncella adecuada y disfrutar de una vida familiar normal. El hermoso castillo sufrió grandes daños cuando Lanzarote llevó allí a Ginebra, y su esposo, Arturo, atacó y puso sitio a Joyous Garde. En la actualidad no queda nada de él, excepto unas ruinas cubiertas de matorrales, bajo las cuales está la cripta en la que reposa el cuerpo de Lanzarote.

Kôr

Enorme ciudad en ruinas en la tierra de los amahagger, un matriarcado donde las mujeres han disfrutado siempre los mismos derechos que los hombres. Los amahagger, una raza camítica caucasiana, originaria de una región situada entre Somalia y Kenya, viven en una meseta entre montañas áridas y escarpadas, pero con un clima favorable para la agricultura. Tienen una cierta semejanza racial con los somalíes: son altos, esbeltos, de pelo liso y rasgos bien definidos, pero a diferencia de los somalíes tienen algo en su expresión que despierta sensaciones incómodas en el corazón de un extranjero.

Las mujeres amahagger han disfrutado durante muchos siglos del tipo de libertades por el que aún luchan las mujeres de otras sociedades. No existen restricciones legales al matrimonio, y una mujer proclama su aceptación de compañero abrazándole en público. Permanece con él mientras así lo desea, y si quiere puede cambiarle por otro compañero. Su seguridad económica está asegurada, porque las propiedades se heredan por línea femenina. En todo lo demás, hombres y mujeres tienen los mismos derechos y responsabilidades, excepto en que las mujeres están exentas de las faenas agrícolas más pesadas.

Un joven inglés llamado Leo Vincey y su padre adoptivo, Horacio Ludwig Holly, penetraron en la tierra de los amahagger en 1884, en busca del Eterno Pilar de Vida, cuya leyenda se había



transmitido en la familia de Leo Vincey desde los tiempos de su antepasado, el egipcio Calícrates. Descubrieron que la ciudad en ruinas de Kôr era una asombrosa reliquia de una civilización que pereció miles de años atrás. Las ruinosas murallas de la ciudad, de más de doce metros de altura, encierran unos treinta kilómetros cuadrados de ruinas cubiertas por abundante vegetación. Grandes columnas desgastadas indican el antiguo emplazamiento de templos y palacios, y las ruinas de incontables edificios demuestran, con su esplendor y bella artesanía, que los pobladores de Kôr debieron ser gente de gran intelecto e industriosidad.

La calle principal, pavimentada con grandes piedras, conduce a las ruinas del templo más importante, que incluía una serie de patios, uno dentro de otro. En el patio central, colocada sobre una esfera de piedra negra, hay una colosal estatua de mármol blanco, que representa una mujer con alas y un velo en el rostro. El editor de uno de los libros publicados por Holly especuló posteriormente que podría tratarse de una estatua de Isis, la diosa egipcia de la Naturaleza, y que la inscripción en su pedestal podría ser similar a la declaración de Isis: «Soy todo lo que fue, todo lo que es, todo lo que será, y el velo que cubre mi cara no lo ha levantado ninguna mano mortal».

Cuando los exploradores encontraron las Cuevas de Kôr en las montañas que rodean la meseta, descubrieron muchas reliquias de una antigua civilización bárbara, además de evidencias de sucesos y seres trascendentales.

La sacerdotisa de esta región mística era Ayesha (pronúnciese Assha), una mujer inmortal de suprema belleza. En una de las numerosas descripciones que Holly hace de Ayesha, también conocida como «Ella-la-que-debe-ser-obedecida», escribió: «El aliento de Ayesha es fragante como las rosas, el olor a rosas impregnaba sus hermosos cabellos; su dulce cuerpo brillaba como una perla blanca; una débil pero palpable aura coronaba su cabeza; ningún escultor creó jamás una maravilla como el brazo con que sostenía el velo que la envolvía; ninguna estrella brilló en los cielos con luz más pura que la de sus tranquilos y encantados ojos».

Ayesha se mantenía inmortal sumergiéndose en los Fuegos de la Vida, y Holly llegó a pensar que estas palabras podían referirse a algún tipo de radiación nuclear.

Leo Vincey y Ayesha se reconocieron mutuamente como amantes de un lejano pasado, cuando Leo había sido el sacerdote egipcio Calícrates. Después de numerosas reencarnaciones, las fuerzas místicas le habían guiado para que encontrara a su amor perdido en las Cuevas de Kôr, donde ella se irguió ante los rayos y vapores del Eterno Pilar de Vida y proclamó que su amor por él era eterno.

Cuando Leo era Calícrates, estaba casado con la egipcia Amenartas y Ayesha se enamoró de él. Calícrates no cedió a las insinuaciones de Ayesha y ésta, en un ataque de celos, le mató. Los dos amantes creyeron que ahora podrían por fin disfrutar de un destino más feliz, pero las fuerzas místicas seguían actuando en su contra, y Ayesha fue aniquilada por una nube de fuego.

Leo Vincey y Horacio Holly lograron regresar a la civilización europea después de un penoso viaje en el que la mayoría de sus compañeros murieron en distintas circunstancias. Trataron de establecerse en la vieja residencia de Holly en Cumberland, pero Leo sintió que Ayesha había vuelto a la vida y pronto emprendieron viaje de nuevo, en busca de la sacerdotisa inmortal.

Liliput

El Dr. Lemuel Gulliver, que fue médico del barco *Antílope*, fue el primer *Quinbus Flestrin* (Gran Hombre-Montaña) que visitó el imperio de Liliput. El *Antílope*, en viaje comercial desde los Mares del Sur a las Indias Orientales, fue desviado de su rumbo por una fuerte tormenta en noviembre de 1699. El 5 de noviembre chocó con un arrecife en una posición que Gulliver estimó como al noroeste de la Tierra de Van Diemen (Tasmania), habiendo hecho la última observación a una latitud de 30 grados y dos minutos Sur. Gulliver y otros cinco hombres lograron subir a un bote, en el que remaron unos quince kilómetros hasta que el bote volcó y los cinco hombres se ahogaron. Gulliver siguió nadando hasta que llegó a la isla de Liliput. No disponemos de más datos acerca de su situación, pero los detalles indicados la sitúan a cierta distancia al sur de Australia, entre la Isla de los Canguros y Tasmania.

Cuando Gulliver pudo inspeccionar la isla, descubrió que tenía una circunferencia de 5.000 blustrugos (17.312 kilómetros) y que estaba separada de la isla de Blefuscu, aproximadamente del mismo tamaño, por un estrecho de unos 700 metros. Todo el país está tan meticulosamente cultivado que tiene la apariencia de un jardín. Hay arboledas bien cuidadas, cuyos árboles más altos (los del Parque Real) miden algo más de dos metros, y que forman matorrales de medio *stang* (1.250 metros cuadrados) cada uno, entre campos fértiles de doce metros de lado.

La población, que en 1700 debía ascender a un millón, estaba compuesta por humanos diminutos, pero perfectamente formados, de una altura máxima de 15 cm. Todos los animales domésticos, aves, plantas cultivadas y demás flora y fauna, eran pequeños en la misma proporción. La isla lleva tanto tiempo civilizada que no parecen existir en ella animales peligrosos.

Excelentes carreteras conectan los distintos pueblos y ciudades, la mayor de las cuales es la capital, Mildendo. Esta ciudad está construida en un cuadrado perfecto, y cada lado de la muralla tiene 170 metros de lado; está dividida en cuatro sectores por dos calles principales, cada una de metro y medio de anchura. Las demás calles y paseos de la ciudad miden de treinta a cuarenta y cinco centímetros de anchura.

Las calles principales terminan en las grandes puertas abiertas en las murallas de la ciudad, que son espléndidas construcciones de 75 centímetros de altura y no menos de 30 de espesor, suficientemente anchas para que un coche de caballos ande sobre ellas. A intervalos de tres metros se alzan torres fortificadas.

Dentro de los muros de la ciudad se levantan numerosas casas, de dos a cuatro pisos, que alojan a una población de medio millón de liliputienses. El palacio imperial está en el mismo centro de Mildendo, en la intersección de las dos calles principales. Está rodeado por un muro cuadrado de trece metros de lado, que circunda los magníficos patios, salones, aposentos, cuerpos de guardia y otros edificios dignos de la magnificencia de un emperador. El Parque Real, donde el emperador y su familia practican la equitación y la caza del ciervo, está a unos 100 metros de distancia de Mildendo.

En 1700, el emperador de Liliput era Golbasto Momaren Evlame Gurdilo Shefin Mully Ully Güe, Delicia y Terror del Universo, Monarca de Todos los Monarcas, etc., etc. El emperador gobernaba a través de un consejo que incluía entre sus miembros al Almirante del Reino Skyresh Bolgolam, un individuo severo y amargado, así como un tal *Flimnap* (Ministro de Hacienda) y *Reldresal* (Primer Secretario de Asuntos Secretos). Existía un buen servicio público y un ejército y marina numerosos.

La próspera economía liliputiense se basa en sistemas legales y sociales que, en conjunto, son razonables y lógicos. Los ciudadanos que obedecen la ley durante 73 lunas reciben un premio en metálico y se les concede ciertos privilegios y el título de *Snilpall* (Legal). Si alguien es acusado injustamente de un crimen, recibe una compensación del Estado, y su acusador recibe el merecido castigo. El fraude comercial está considerado como un delito más grave que el robo, porque un hombre honesto está siempre indefenso frente a un embaucador, y se castiga con la muerte. La ingratitud y el devolver mal por bien son también crímenes capitales.

Los liliputienses se sorprendieron cuando Gulliver les explicó que la ley inglesa estaba reforzada sólo por castigos, sin ningún sistema de recompensas. En sus tribunales, la imagen de la Justicia tenía seis ojos, dos delante, dos detrás y uno a cada lado, para poder ver todo. Lleva en la mano derecha una bolsa abierta llena de oro, y en la izquierda una espada desenvainada, para mostrar que está más dispuesta a premiar que a castigar.

La educación liliputiense está muy avanzada en todas las ramas, aunque a Gulliver le pareció que su método de escribir en diagonal era bastante raro. Los ciudadanos más cultos tienden a dudar de que la Tierra sea plana y que el Día del Juicio Final se dará la vuelta. Esta creencia es la razón de que los liliputienses tengan la costumbre de enterrar a sus muertos con la cabeza hacia abajo, para que estén de pie el día de la Resurrección.

En casi todas las clases sociales, incluida la aristocracia, a los padres no se les permite educar, y ni siquiera criar, a sus hijos. Los liliputienses creen que la relación entre padres e hijos es puramente fortuita y emocional; que los niños no tienen ninguna obligación para con los padres que les trajeron a este mundo lleno de problemas; y que los padres son las personas menos capacitadas para la crianza y educación de sus hijos. En consecuencia, los padres están obligados a contribuir con una fracción de sus ingresos, para el mantenimiento de guarderías y escuelas comunales, separadas para niños y niñas. Expertos profesores del sexo correspondiente educan y preparan a los jóvenes liliputienses según sus cuidadosos códigos de urbanidad, aprendizaje y conducta moral.

Los niños de la clase trabajadora se ven liberados muy pronto de estas escuelas, para convertirse en sirvientas o en aprendices de oficios útiles. Las niñas de las clases media y alta permanecen en la escuela hasta que tienen edad para casarse. Para entonces ya están versadas en todas las tareas de una esposa y pueden convertirse en agradables compañeras de sus maridos. Sus hermanos siguen en el colegio aproximadamente hasta los veinte años de edad.

Aparte de un programa académico completo, el sistema educativo se encargaba de impartir virtudes como la modestia, la religiosidad y el patriotismo, así como buena voluntad, justicia, valor y clemencia.

Los hijos de los obreros y campesinos pobres están exentos de esta educación obligatoria, y se quedan en sus casas aprendiendo a cultivar la tierra. A los ancianos pobres se les recoge en hospitales especiales, porque Liliput es un estado de bienestar social, donde nadie tiene que recurrir a la caridad.

Lamentablemente, parece que este concienzudo empeño por crear ciudadanos ideales no tiene un éxito total, porque el delito no es desconocido. La murmuración, la malicia, la envidia y el orgullo parecen florecer igual que en otras sociedades, y los miembros de diferentes partidos políticos o creencias religiosas se comportan con gran crueldad y fanatismo unos con otros. El emperador no escoge a sus ministros por su integridad y experiencia, sino por su habilidad para bailar en la cuerda floja, y no les recompensa por sus logros, sino por su agilidad al saltar o arrastrarse a sus órdenes.

Cuando queda vacante un puesto de ministro, los candidatos tienen que distraer al emperador y su corte bailando y dando saltos en una cuerda tendida a gran altura sobre el suelo. Los que dan saltos más altos y bailan con más agilidad reciben los cargos más importantes, pero muchos aspirantes sufren accidentes mortales durante los ejercicios. El emperador ordena ordena también a autoridades como a *Flimnap* y *Reldresal* que actúen en la cuerda floja a intervalos regulares durante su permanencia en el cargo, para determinar si siguen estando capacitados para el mismo. Si uno de ellos se cae en la cuerda, se considera prueba inequívoca de su incapacidad.

Para probar a sus oficiales, el emperador recurre a otra ceremonia, la del bastón. Sostiene un bastón extendido, alzándolo o bajándolo para que el oficial tenga que arrastrarse por debajo o saltar por encima. A los que mejor saltan y se arrastran se les recompensa con cintas de seda azul, roja o verde, que ellos llevan orgullosamente alrededor de la cintura, como prueba del favor real.

Se ignora si los descendientes del emperador Golbasto siguen reinando en Liliput. Su reino estaba tan sacudido por disputas políticas internas y tan amenazado por la vecina Blefuscu, que es posible que su dinastía haya caído, siendo reemplazada por otra. En la época de la visita


Lilliput
Discoverd
A.D. 1699
Mildendo

de Gulliver, los principales partidos políticos eran los *Tramecksan* (Tacones Altos) y los *Slamecksan* (Tacones Bajos). Los *Tramecksan*, que llevaban zapatos de tacón alto, eran conservadores y más numerosos, pero los *Slamecksan* parecían contar con el apoyo del emperador. El consejo imperial y todos los funcionarios públicos eran *Slamecksan*, pero les preocupaba que el emperador hubiera empezado a llevar un zapato de tacón alto y otro de tacón bajo, lo que le daba un andar renqueante.

Los liliputienses son muy hábiles en toda clase de artes y oficios, desde tejer a construir barcos. Su país les proporciona todos los recursos necesarios, aunque en tiempos de Gulliver aún no habían desarrollado el uso de armas de fuego. Es de desear que esta omisión no se haya reparado, porque sus sangrientas guerras contra Blefuscu serían aún peores con el uso de armas modernas.

La llegada de Gulliver, el Gran Hombre-Montaña, causó graves presiones en los recursos naturales y sin duda fue un alivio el que el Almirante del Reino, con el apoyo de la emperatriz, iniciara las acciones que desembocaron en su partida. El Almirante se sentía muy celoso de la victoria de Gulliver sobre la flota de Blefuscu, descrita en otro lugar de este capítulo, y Gulliver aumentó la tensión con un bienintencionado esfuerzo por ayudar a la emperatriz. Cuando se desató un incendio en sus aposentos de palacio, que la brigada de bomberos de Mildendo no pudo controlar, Gulliver recurrió a un método expeditivo. Había bebido en abundancia el excelente vino de Liliput denominado *glimigrim*, que tiene un fuerte efecto diurético, y poniendo una pierna a cada lado de los aposentos de la emperatriz, apagó las llamas con un copioso chorro de orina.

Lejos de mostrarse agradecida, la emperatriz se sintió enormemente ofendida. Era un delito capital hacer aguas dentro del recinto imperial, y aunque el emperador aseguró que dispondría un indulto para Gulliver, la emperatriz no se ablandó. Ella y el Almirante acusaron a Gulliver de este delito y también de haber mostrado simpatías rayanas en la traición hacia Blefuscu, después de haber capturado su flota.

Los enemigos de Gulliver querían sacarle los ojos mientras dormía y después dejarle morir de hambre. Desde luego, podría haber arrasado todo el país, pero el emperador se había portado bien con él y le había concedido el título aristocrático de *Nardac*. En lugar de defenderse contra las acusaciones, escapó a Blefuscu, donde pronto encontró un bote de tamaño natural que las olas habían arrastrado a la playa. Con la ayuda de los blefuscuanos, lo reparó y aprovisionó, y el 24 de septiembre de 1701 se hizo a la mar, alejándose de las dos islas.

Luggnagg

Isla situada entre Japón y Balnibarbi, visitada por Lemuel Gulliver el 21 de abril de 1709. Los luggnaggianos son gente cortés, generosa y orgullosa, que tratan bien a los extraños. En la época de su visita, era una autocracia, con un gobernante que respondía al título de Su Majestad Celestial. En la corte real se practicaban varias costumbres curiosas, pero la característica de la isla que Gulliver encontró más interesante era la presencia de los *Struldbruggos* o Inmortales.

Un *Struldbruggo* puede ser varón o hembra y se distingue desde su nacimiento por una pequeña marca roja sobre la ceja izquierda. A los doce años de edad la marca se vuelve verde; a los veinticinco, azul oscuro, y después de otros veinte años se vuelve negra, adquiriendo el tamaño de una moneda de un chelín de la época de Gulliver. A partir de los cuarenta y cinco años de dad, la marca permanecía inalterada.

Cuando Gulliver oyó hablar de los inmortales, sintió gran emoción e interés. En una conversación con un caballero luggnaggiano, se extendió acerca de los planes que podían hacerse para sacar el máximo provecho a la inmortalidad, pensando que nada podía ser tan deseable como la vida eterna, que permitiría a su poseedor acumular la sabiduría de todas las eras y estudiar el panorama de la historia mientras se desarrollaba ante sus ojos.

El luggnaggiano le escuchó con una ligera sonrisa y a continuación indicó que Gulliver había cometido un error fundamental en su teorización. Había dado por supuesto que la vida eterna significaba salud y fortaleza eternas, pero éste no era el caso de los desdichados *Struldbruggos*, que no se libraban del proceso normal de envejecimiento, y a los noventa años habían perdido casi todas las facultades físicas y mentales que hacen la vida digna de vivirse. Sin dientes, pelo, apetitos, deseos ni recuerdos, arrastran una existencia miserable que nunca termina. Un *Struldbruggo* no puede ni disfrutar de la lectura, porque cuando llega al final de una frase ya ha olvidado el principio.

Unas pocas décadas después, el *Struldbruggo* ha perdido a todos sus parientes cercanos y no le quedan más que descendientes lejanos que no sienten ningún interés por él. A los ochenta años se convierte en una no-persona para la ley de Luggnagg, perdiendo sus propiedades y pasando a depender de una pensión apenas suficiente para satisfacer sus necesidades mínimas.

Cuando Gulliver pudo ver algunos *Struldbruggos*, su visión le pareció lamentable. Aparte de las deformidades normales de la edad, parecía que habían adquirido un aspecto más repugnante cuanto más longevos eran. Le hubiera gustado conversar con alguno de ellos acerca del pasado, pero los *Struldbruggos* pierden toda su curiosidad e interés por todo lo que no sea el presente inmediato.

Afortunadamente, tan sólo una minúscula proporción de los luggnaggianos nacen *Struldbruggos*. En la época de Gulliver sólo 1.100 de ellos llevaban el temido signo de la inmortalidad, y no es probable que el número haya aumentado mucho desde entonces. Estas miserables criaturas, condenadas a la vida eterna, sirven para que los luggnaggianos se vean libres del miedo a la muerte.

Lyonesse

País isleño situado en las proximidades de las islas de Scilly, en el océano Atlántico, frente a las costas de Cornualles. En la época en que el rey Arturo reinaba en Inglaterra, Lyonesse era una próspera comunidad que disfrutaba de un clima perfecto durante todo el año. Los huertos y cultivos daban varias cosechas al año, las vacas producían crema espesa y las colmenas rebosaban miel.

Los hombres de Lyonesse eran altos, fuertes y apuestos; las mujeres poseían una belleza serena y noble. Los castillos de los caballeros de Lyonesse tenían un elegante esplendor que disimulaba su fortaleza interna, e incluso la gente más pobre vivía en pulcras granjas, en medio de encantadores jardines.

Había mucho comercio y tráfico entre Inglaterra y Lyonesse, especialmente desde que la isla se convirtió en un lugar favorito de reposo para damas afligidas por penas de amor o caballeros cansados de aventuras.



Algunos habitantes de Lyonesse practicaban la magia blanca, pero las artes negras eran desconocidas en la isla.

A pesar de la virtud y nobleza de los isleños, su nación se hundió bajo las olas aproximadamente al mismo tiempo de la muerte del rey Arturo. A veces, los pescadores de Cornualles oyen las campanas de la iglesia de Lyonesse doblando lúgubremente bajo las aguas del Atlántico.

Minas del Rey Salomón

Estos ricos yacimientos se encuentran en las montañas de Sulimán, al noroeste del país de Mashukulumbwe, en lo que antes se denominaba Kukuanalandia. Es decir, aproximadamente en las fronteras de los actuales estados de Angola, Zaire y Zambia. Los kukuanas, una tribu de estirpe zulú, eran gente de tipo particularmente agradable, pero el empeño de su rey en mantenerlos independientes dio como resultado la destrucción de su estructura social durante los conflictos políticos y militares de África Central. La tribu quedó absorbida por otras, y ya no existe como organización separada.

Don José da Silvestra, un aventurero y esclavista portugués que trabajaba en el interior, con base en Mozambique, descubrió las montañas de Sulimán en 1590 y fue el primer europeo que contempló la cámara del tesoro, en la profundidad de las montañas. Contenía una inmensa cantidad de diamantes sin tallar, que fueron extraídos para el rey Salomón. Por alguna razón, los diamantes quedaron en la cámara, olvidados por el mundo exterior, posiblemente a causa de la muerte del rey y el hundimiento de su gran imperio.

Don José murió de frío y hambre antes de poder beneficiarse de su descubrimiento, pero dibujó un mapa de las montañas con su propia sangre, sobre un trozo de tela, y dejó escrita con el mismo sistema una descripción aproximada del lugar. Un esclavo consiguió hacer llegar estos documentos a la familia de don José, y sus descendientes hicieron muchos intentos en vano por encontrar las minas. Hacia 1870, un caballero portugués a punto de morir de hambre, sed y fiebre en la región de Manika, cerca del Kraal de Sitanda, entregó el mapa al célebre cazador de elefantes Allan Quatermain.

Hacia 1880, Quatermain vio a un hombre llamado Neville que preparaba una expedición en Bamangwato, Transvaal. Los chismorreos locales aseguraban que Neville iba en busca de las Minas del Rey Salomón, pero Quatermain consideraba la historia un mito, y ni se molestó en hablar con Neville.

En 1884, Quatermain conoció a Sir Henry Curtis y al capitán John Good, de la Marina Real, que habían ido a África en busca del hermano menor de Sir Henry. Quatermain se dio pronto cuenta de que se trataba del tal Neville y le contó a Sir Henry toda la historia.

El inglés encargó a Quatermain que preparara una expedición para buscar a Neville, la cual partió de Durban bien equipada, llevando con ellos a un guerrero zulú llamado Umbopa, que había ofrecido sus servicios.

Después de muchas aventuras, llegaron al gran desierto que se extiende hacia las montañas de Sulimán, emprendiendo un terrible viaje a través del mismo bajo un sol abrasador. Una mañana al amanecer, después de haberse salvado de morir de sed al descubrir una charca, vieron en el horizonte dos enormes montañas, perfectamente redondeadas y coronadas por montículos redondos y cubiertos de nieve. Eran evidentemente las dos montañas que don José había llamado los Senos de Saba, y los exploradores supieron que iban por buen camino.

Pero aún tenían que escalar las empinadas montañas que conectaban los dos Senos y luchar contra la nieve de las alturas. Les animó el descubrir el cuerpo congelado de don José, conservado en una cueva de las montañas, y por fin llegaron al magnífico país de los kukuanas, al otro lado de las montañas.

Era una gran extensión verde, con franjas de tierra cultivada rodeando aldeas de cabañas redondeadas, en una especie de cuenca rodeada por las montañas. Descendieron por la ladera hasta los restos de la Gran Carretera de Salomón, que les condujo a través de frondosos y tranquilos bosques, que les parecieron un paraíso después de tantas tribulaciones.

Al principio, los aventureros fueron bien recibidos por los kukuanas, una espléndida raza guerrera con un ejército de 60.000 lanceros. Pero cuando llegaron a la capital, Loo, el rey Twala les recibió con sospechas y la horrible bruja Gagool pronunció siniestras profecías.

Gagool era una figura acartonada con aspecto de mono, el cráneo calvo y una cara que parecía la de un cadáver reseco por el sol, excepto por los grandes ojos oscuros, llenos de fuego e inteligencia, que brillaban como joyas en un sepulcro. Aseguraba tener una edad enorme y grandes poderes mágicos, con los que aterrorizaba a los kukuanas, de modo que ni siquiera el rey se atrevía a desobedecer sus caprichos. Al profetizar que la llegada de los hombres blancos ocasionaría ríos de sangre, el grupo de Quatermain se vio en una situación muy apurada. Aún se sintieron peor cuando vieron a Gagool dirigiendo una caza de brujas entre las filas del ejército. La guardia del rey iba sacando a un guerrero tras otro, para matarlos a golpes y lanzazos, sin más evidencia que la acusación de brujería formulada por Gagool.

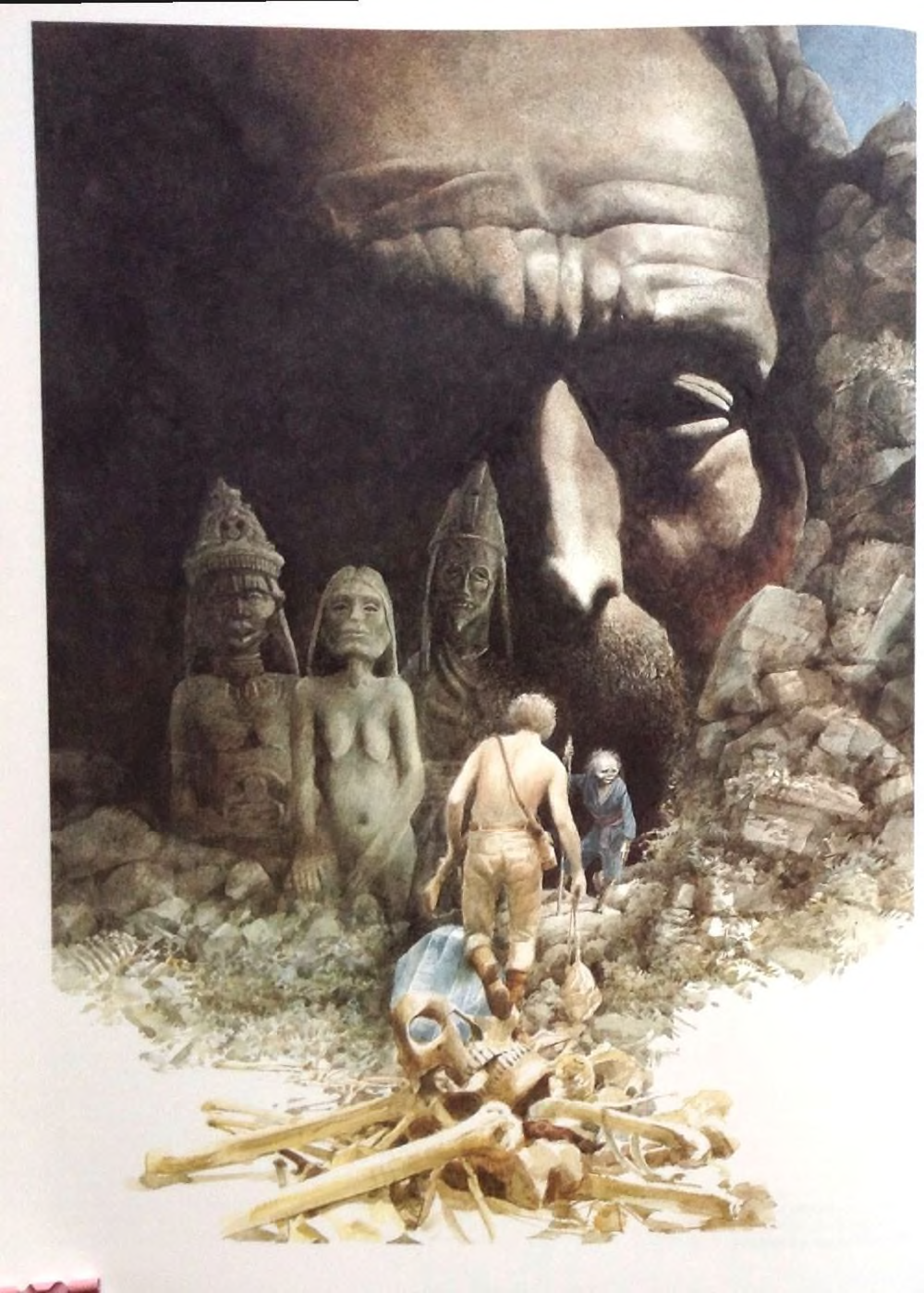
Después de varias situaciones críticas, Quatermain y sus amigos se sintieron incapaces de sobrevivir mucho más bajo el terrorífico régimen de Gagool y el rey Twala. Se preguntaban qué hacer, cuando su sirviente zulú, Umbopa, resolvió la situación revelándose a los kukuanas como Ignosi, su legítimo rey, y encabezando una rebelión contra Twala. Los partidarios de Ignosi eran inferiores en número, pero muchos eran guerreros veteranos y con la ayuda de los blancos derrotaron a los regimientos de Twala en un largo y sangriento combate. Sir Henry Curtis luchó contra Twala de hombre a hombre, ambos armados con hachas de batalla, y le cortó al rey la cabeza.

El rey Ignosi recompensó a los hombres blancos con la promesa de ayudarles en su búsqueda, pero sólo Gagool conocía el secreto de las Minas del Rey Salomón. Forzada a ayudar a los aventureros, les guió, con toda clase de siniestros vaticinios, a lo largo de la Gran Carretera de Salomón, hasta un triángulo de montañas conocidas como las Tres Brujas, donde el camino ascendía hacia las alturas cubiertas de nieve. Junto a una de las montañas, la carretera rodeaba un gigantesco pozo, de un kilómetro de circunferencia, que Quatermain reconoció como una mina de diamantes.

Al otro lado del pozo se sentaban los Tres Silenciosos: tres colosales estatuas talladas en piedra oscura. Una representaba a una mujer desnuda y las otras dos a hombres vestidos. La mujer tenía rasgos de serena belleza, mientras que uno de los varones tenía un rostro tranquilo pero de una crueldad inhumana y el otro tenía la cara de un demonio. Eran los tres dioses Astoreth, Chemosh y Milcom, que Salomón había adorado antes de regresar al verdadero Dios.

Detrás de los colosos se alzaba una pared de roca lisa, donde se abría un estrecho túnel, por el que Gagool hizo penetrar a los aventureros. Siguieron a la tambaleante bruja hasta una cámara rocosa tan grande como una catedral, con columnas que parecían de hielo, formadas por enormes estalactitas. Detrás de esta cámara estaba el Lugar de la Muerte. Riendo desagradablemente, Gagool les encaminó a otra gran cámara rocosa, donde se sentaba la figura de la Muerte, en forma de colosal esqueleto humano con una gran lanza blanca, presidiendo una gigantesca mesa de piedra. Alrededor de la mesa se sentaban muchas figuras blancas, que parecían horribles estatuas invitadas a un banquete ofrecido por la Muerte. Eran los cadáveres de los reyes kukuanas, transformados en estalagmitas por el agua que goteaba sobre ellos desde el techo, y la gran figura de la Muerte estaba tallada en una estalactita. El cuerpo decapitado de Twala se sentaba entre ellos, con la cabeza sobre las rodillas, aguardando aquel interminable proceso.

Al extremo de la cámara, Gagool manejó un resorte oculto para abrir una gran puerta de piedra, tan perfectamente equilibrada que respondía incluso a su escasa fuerza. Al otro lado estaba la Cámara del Tesoro del Rey Salomón. A la mortecina luz de la lámpara de Gagool, los aventureros vieron más de 400 espléndidos colmillos de elefante, del mejor marfil que Quatermain había visto nunca, además de filas de cofres llenos de antiguas monedas de oro. Y en tres arcas de piedra descubrieron un enorme tesoro en diamantes sin tallar.



Sólo pudieron llevarse los que Quatermain se metió en los bolsillos, porque mientras contemplaban deslumbrados el tesoro, Gagool se escurrió fuera de la cámara y comenzó a cerrar la puerta de piedra. La bruja murió aplastada cuando ellos trataron de impedir que se cerrara, pero la puerta se atascó, dejándoles atrapados en las entrañas de la montaña.

Cuando se recuperaron del terror que les producía el estar enterrados vivos, en la absoluta oscuridad de la cámara del tesoro, encontraron un orificio de ventilación que daba a un laberinto de grietas en la roca. Lograron salir de la trampa y trataron de volver a la cámara del tesoro, pero no pudieron descubrir el resorte oculto en la Cámara de los Muertos.

La aventura terminó felizmente para Quatermain y sus amigos. Los diamantes que éste llevaba en los bolsillos bastaron para hacerles ricos a todos, y además encontraron al hermano de Sir Henry en el camino de vuelta a la costa. Pero cuando se despidieron del rey Ignosi, éste juró que él y sus hombres lucharían hasta la muerte para impedir que su antiguo modo de vida se pervirtiera por la invasión de los blancos. Aseguró que se proponía destruir todo rastro de las Minas del Rey Salomón, para que no hubiera nada que pudiera atraerlos.

Quizá eso fue lo que sucedió, y sin duda los guerreros de Kukuanalandia perecieron en una de las sangrientas campañas que mancillan la historia de Africa.

Monasterio de las Montañas

Cuando Horacio Ludwig Holly y Leo Vincey partieron en busca de Ayesha (véase *Kôr*), estaban influidos por un sueño en el que Vincey les había visto atravesando Asia y encontrando un monasterio al borde de una meseta. Emprendieron viaje en 1885, y durante dieciséis años recorrieron las regiones más desoladas de Asia central, hasta que encontraron el monasterio en forma de media luna en las montañas de Cherga. El monasterio y su colosal imagen de Buda estaban en estado semirruinoso, y los únicos ocupantes del edificio eran un grupo de ancianos monjes que habían dedicado sus vidas a la búsqueda del Verdadero Camino. Los monjes, y en especial el abad Kue-en, recordaban numerosos acontecimientos de sus anteriores reencarnaciones. Kue-en era la reencarnación de un joven monje que había vivido en el Monasterio de las Montañas dos siglos atrás, antes de que fuera parcialmente destruido por una tribu de adoradores del fuego, procedentes de otra parte de las montañas.

Holly y Vincey permanecieron en el monasterio durante seis meses, absorbiendo algo del espíritu trascendental de los monjes. A partir de una extraña historia que les contó Kue-en, dedujeron que Ayesha había pasado por allí, y partieron de nuevo en su busca.

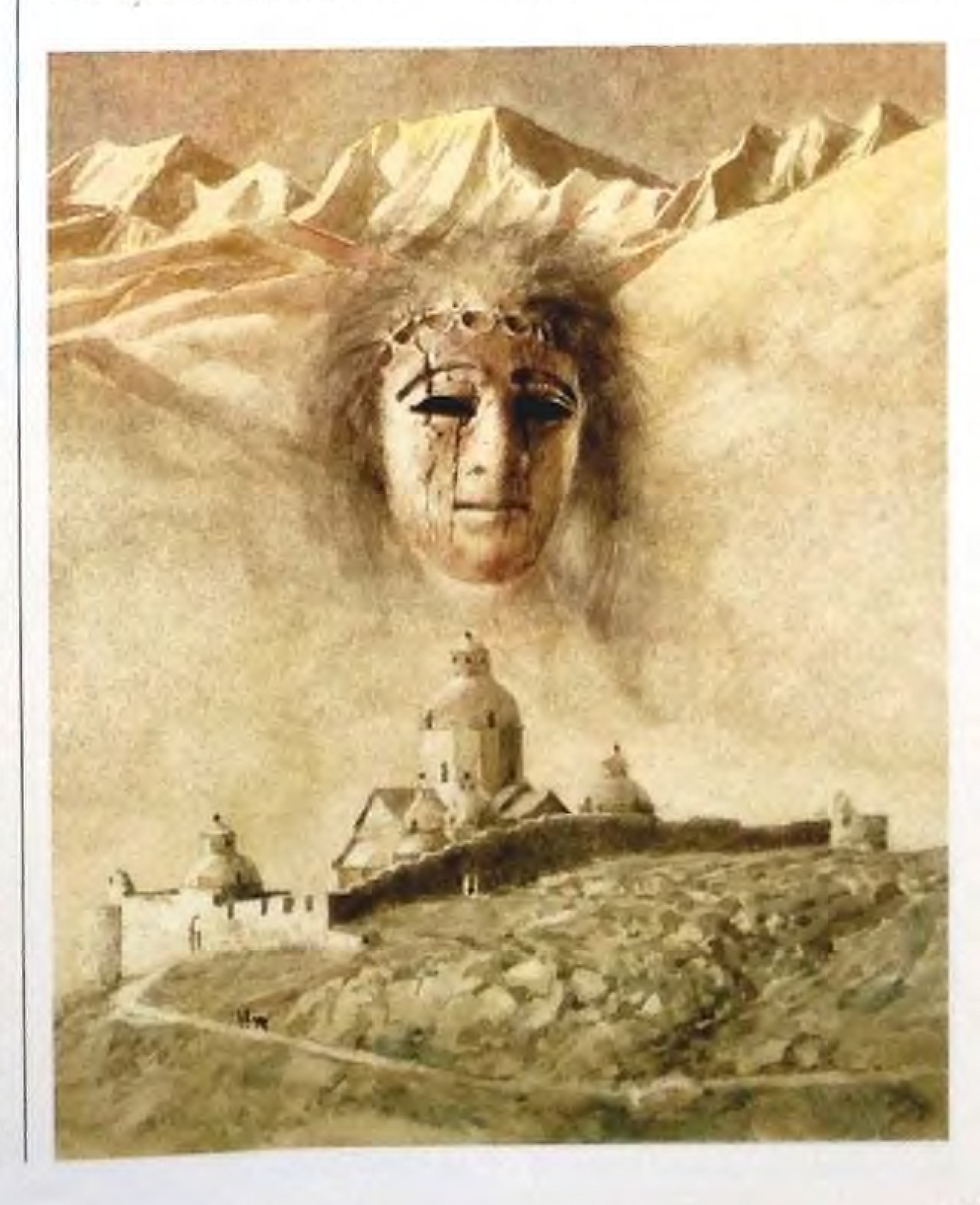
Después de terribles aventuras, encontraron a Ayesha más allá del Patio de la Muerte y por encima del Lago de Fuego, pero, aunque aún estaba viva, no era más que una reliquia momificada de su anterior belleza. El poder del amor de Leo, que había perdurado más de veinte siglos desde que él era el sacerdote Calícrates, le restauró su hermosura original.

Ayesha y Leo se prometieron, pero ella posponía una y otra vez el matrimonio. Mientras tanto, los dos ingleses tuvieron muchas más experiencias místicas y extrañas, incluyendo una gran batalla con los Hijos de Kaloon. Cuando por fin se celebró el matrimonio de Ayesha y Leo, él murió en sus brazos y los espíritus de los dos amantes partieron hacia la eternidad en una llama alada. Holly, que abrigaba un amor sin esperanzas por Ayesha, regresó a Inglaterra. Hacia 1905 se le encontró muerto ante un antiguo cromlech de piedra de Cumberland, conocido como el Anillo del Diablo.

Montaña de Azúcar

Generaciones de vagabundos han buscado esta deliciosa montaña a lo largo y a lo ancho de los Estados Unidos. Cada persona que busca la montaña tiene una clara imagen de la misma en su mente. La cima está cubierta de helado de vainilla, en lugar de nieve, que se transforma en fresa a la luz del atardecer. Los ríos que descienden por sus laderas son de cerveza espumosa, bien fría por su bajada de las alturas. Entre el follaje se alzan árboles de cigarrillos y de chicle, y muchos árboles tienen billetes de dólar en vez de hojas. Entre los matorrales —que incluyen plantas de pastel de manzana, encurtidos y hamburguesa— se encuentran deliciosos platos de huevos con jamón y patatas fritas. Puede decirse que casi toda la fauna consiste en pollos fritos y terneras asadas.

El clima es perfecto para sentarse al sol y contar historias desaforadas de aventuras en el camino, sin que te molesten los policías, los empleados del ferrocarril, los recaudadores ni las suegras,



todos los cuales tienen prohibido acercarse a la Gran Montaña de Azúcar.

La única dificultad para descubrir la montaña es que, si uno está por Ohio, entonces la montaña está en California. Si estás en Nebraska, te dicen que la montaña está en Arkansas. Un hombre puede pasarse la vida buscando la Gran Montaña de Azúcar, pero cuando la encuentre comprobará que la búsqueda valía la pena.

Montaña de las Delicias

Cadena montañosa que se alza entre la Llanura de la Tranquilidad y el río de la Muerte, que rodea a la Ciudad Celestial. La Montaña de las Delicias es uno de los últimos obstáculos que un viajero tiene que cruzar en su penoso viaje a través del mundo, con destino a la Ciudad Celestial.

La cordillera puede ser engañosa, porque tiene tantos aspectos atractivos que el viajero puede no advertir los peligros ocultos. En sus laderas crecen bosques frondosos, intercalados con viñedos y huertos de frutales. Por encima de la línea de árboles hay pastos de hierba jugosa, donde pastan rebaños de ovejas atendidos por cuatro pastores que tienen nombre tan extraños como Conocimiento, Ciencia, Experiencia y Vigilancia.

Se aconseja a todo viajero que cruce la cordillera que haga amistad con estos pastores, para que le sirvan de guías a través de las montañas. Además, podrán presentarle a algunas personalidades locales, como el Hombre Divino, que vive en el Monte del Inocente. Dos vándalos llamados Prejuicio y Mala Voluntad encuentran tan molesta su santidad, que constantemente le están arrojando basura, pero ésta nunca llega a manchar sus impecables vestidos. En el cercano Monte de la Caridad se regalan ropas a los pobres.

Los viajeros decididos a llegar a la Ciudad Celestial siempre encuentran un camino para atravesar las montañas, pero los que dudan y los incrédulos se extraviarán en el Monte del Error y caerán a los terribles abismos que hay bajo la montaña. Los hipócritas siempre se desvían del difícil camino que atraviesa la cordillera y acaban en un cañón que conduce directamente al infierno. En el Monte de la Cautela pueden verse numerosos pecadores ciegos andando a tientas entre lúgubres tumbas. Son los que se apartaron del camino de la virtud, que atraviesa la Llanura de la Tranquilidad, y cayeron en manos del gigante Desesperación, que les sacó los ojos.

Todo viajero decidido a llevar su carga a través de la Montaña de las Delicias debe procurar evitar todos estos peligros y dificultades. Si lo logra, llegará a ver los chapiteles enjoyados de la Ciudad Celestial, brillando al otro lado del río de la Muerte.

Montaña de los Monos

En tiempos del poderoso califa Harum Al-Raschid, vivía en Bagdad un joven y ambicioso mercader llamado Simbad. El negocio de los bazares no le ofrecía suficientes oportunidades para su ambición, y decidió que la fortuna estaba en el comercio con ultramar. Habiendo ahorrado 300 dirams de oro, adquirió mercancías y se embarcó en un navío que zarpaba de Basora, para comerciar en las misteriosas tierras que rodeaban el mar de Arabia.

En sus dos primeros viajes corrió extrañas aventuras, pero estableció los cimientos de su fortuna y decidió arriesgarse en un tercer viaje. Esta vez todo fue bien hasta que los tripulantes y pasajeros del barco divisaron una gran isla rocosa que se alzaba en el horizonte. El viento y las corrientes arrastraron a la nave hacia su escarpada costa y, de repente, el capitán exclamó: «¡Sabed, oh pasajeros que Dios guarde, que el viento y la mala suerte nos han arrastrado hacia la Montaña de los Monos, de la que nadie ha logrado escapar!»

La tripulación evitó que el barco se estrellase contra las rocas de la costa echando el ancla, y Simbad pensó que tenían alguna oportunidad de escapar. Pero entonces vio una horda de criaturas que parecían monos bajando por la ladera de la montaña, y pocos minutos después se acercaban nadando para abordar



el barco. Los monos tenían un aspecto repulsivo, con ojos amarillos, caras negras y melenas como las de los leones. Primero rompieron a zarpazos todas las cuerdas de la nave para que no pudiera hacerse de nuevo a la mar, y después capturaron a Simbad y a todos los demás y los llevaron a la playa.

Los desdichados viajeros vagaron sin esperanzas por la isla, cuyas costas estaban sembradas de restos de naufragios, hasta que llegaron a una fortaleza con las puertas y ventanas bien cerradas. Fuera de la fortaleza, el suelo estaba cubierto de cenizas de fuegos y gran cantidad de huesos humanos chamuscados. Unas grandes ollas indicaban ominosamente el destino que aguardaba a Simbad y sus compañeros.

Pero se encontraban tan débiles que se echaron a dormir hasta la puesta del sol, y entonces un terrible monstruo salió de la fortaleza. Era tan alto como una palmera y tan negro como el carbón. Sus ojos brillaban como ascuas, tenía colmillos como los de un jabalí, la boca como un pozo, los labios como los de un camello, colgándole hasta el pecho, orejas que le llegaban a los hombros y uñas como las garras de un león.

El monstruó atrapó, asó y devoró a uno de los marineros, y cada anochecer se comió de cena a otro de los viajeros. Por fin, Simbad dijo a los supervivientes que sólo había un modo de escapar a su horrible destino; luego se las arreglaron para penetrar en la fortaleza y le sacaron los ojos al monstruo mientras dormía.

Pero el monstruo tenía una compañera, a la que llamó a gritos cuando se levantó cegado. Su pareja le guió en persecución de Simbad, mientras éste y sus amigos remaban frenéticamente para alejarse de la isla, y le ayudó a bombardear a los fugitivos con grandes peñascos. Una tras otra, los monstruos hundieron todas las balsas, pero Simbad y dos compañeros lograron escapar fuera de su alcance.

Después de muchas penalidades, desembarcaron en lo que parecía ser una isla acogedora, sólo para descubrir que era la morada de una gigantesca serpiente. El reptil devoró a los compañeros de Simbad, pero éste tuvo la suerte de ser rescatado por un barco que pasaba cerca de la isla.



País de las Maravillas

El principal País de las Maravillas de las Islas Británicas, descrito por un profesor de matemáticas que sin duda tenía que ser amante de la exactitud, es una región subterránea que se extiende bajo el condado inglés de Oxfordshire. Se entra a él por una madriguera de conejo, del tamaño de una niña, oculta bajo un espeso seto, pero no hay garantías de salida fácil.

La madriguera del conejo da paso a un túnel recto, que en cierto momento llega a una especie de pozo muy profundo, con las paredes cubiertas por armarios, estanterías de libros, mapas, cuadros y estantes con artículos domésticos tales como mermelada de naranja. Quien caiga por el pozo (que es el único medio de entrada al País de las Maravillas) no debe retirar ningún objeto de dichos estantes.

El pozo es muy profundo, pero el visitante acaba cayendo en un blando montón de ramas y hojas secas, situado al extremo de un largo pasillo. El pasillo lleva a una sala de unos tres metros de altura, iluminada por lámparas que cuelgan del techo. Hay varias puertas en la habitación, incluyendo una muy pequeña oculta tras una cortina, pero todas están cerradas. Sobre una mesa de tres patas hecha de cristal sólido hay una llave de oro que abre esta última puerta, pero ninguna de las otras.

Un ser humano normal, aunque sea una niña, puede abrir la puertecita, pero no puede ni meter la cabeza por el pasillo que empieza al otro lado, que tiene el tamaño aproximado de una ratonera. Mirando a través de la puerta se ve que el pasillo conduce a un maravilloso jardín, con fuentes cuya agua corre entre lechos de preciosas flores, pero el único modo de llegar a él es el siguiente y complicado procedimiento: *(a)* Regresar a la mesa de cristal, donde ahora se encontrará una pequeña botella con una etiqueta en la que se lee BÉBEME en letras de molde. El contenido sabe a una mezcla de pastel de cerezas, flan, piña, pavo asado, caramelo y tostadas calientes con mantequilla, y hace que el consumidor se encoja a una altura de unos 25 centímetros. *(b)* Una persona de esta talla no podrá alcanzar la llave colocada sobre la mesa, y será necesario abrir una cajita de cristal que encontrará debajo de la mesa, y que contiene un pastel con la palabra CÓMEME escrita con pasas incrustadas en su superficie.

La ingestión del pastel provoca un rápido crecimiento, hasta la altura del techo. Esto plantea un problema que sólo se puede resolver si un Conejo Blanco deja caer un abanico y un par de guantes en las cercanías. Al ponerse uno de los guantes se experimenta otra rápida reducción de estatura —a decir verdad, demasiado rápida—. Hay que quitarse rápidamente el guante o se corre el peligro de desaparecer.

La señorita Alicia Liddell, que tenía nueve años de edad cuando siguió al Conejo Blanco al interior de su madriguera en 1864, cayó por el pozo y siguió el complicado proceso que hemos descrito. Acababa de adquirir una estatura adecuada para pasar por la puertecita, cuando cayó en un lago de lágrimas, derramadas por ella misma cuando se vio convertida en una niña gigante. De algún modo, el agua la arrastró hasta otra zona del País de las Maravillas, en compañía de un ratón (a quien molestaba mucho que le hablaran de perros y gatos), un Pato, un Dodo, un Loro, un Aguilucho, y otras curiosas criaturas. Alicia les ayudó a salir del salado mar de lágrimas, y para secarse corrieron una carrera electoral, en la que todos salieron vencedores.

Pero Alicia ofendió a todas estas criaturas con su persistente charla acerca de su gata Dina, y todos se marcharon dejándola sola. Se sintió muy sola y deprimida hasta que reapareció el Conejo Blanco, buscando su abanico y sus guantes.

Desde que Alicia vio por primera vez al Conejo Blanco, consultando un reloj de bolsillo antes de introducirse en su

madriguera, éste había dado constantes muestras de agitación. Aparentemente, llegaba tarde a una cita con la Duquesa, y cuando volvió a ver a Alicia la confundió con su doncella, y le ordenó que corriera a su casa y le trajera un abanico y un par de guantes.

Así descubrió Alicia que el conejo vivía en una bonita casita, con una placa de latón en la puerta, con las palabras CONEJO B. Sus criados eran un jardinero irlandés llamado Pat, que estaba cogiendo manzanas, y una lagartija llamada Bill.

Alicia encontró el abanico y los guantes, pero no pudo resistir la tentación de beber de otra botellita, esperando así recuperar su tamaño normal. Así sucedió, pero creció tan rápidamente que quedó atrapada en el interior de la casa del Conejo B. No pudo salir de allí hasta que Pat y el Conejo Blanco la bombardearon con una granizada de piedras, que al entrar por las ventanas se iban transformando en pastelillos. Al comerse algunos de estos pastelillos volvió a encoger y pudo escapar de la casa.

Después de una aventura con un gigantesco perrito, buscó alguna otra cosa, de comer o beber, que la devolviera su estatura normal, y durante esta búsqueda se encontró con una seta, tan alta como ella, sobre la cual se sentaba una oruga azul fumando en un narguile.

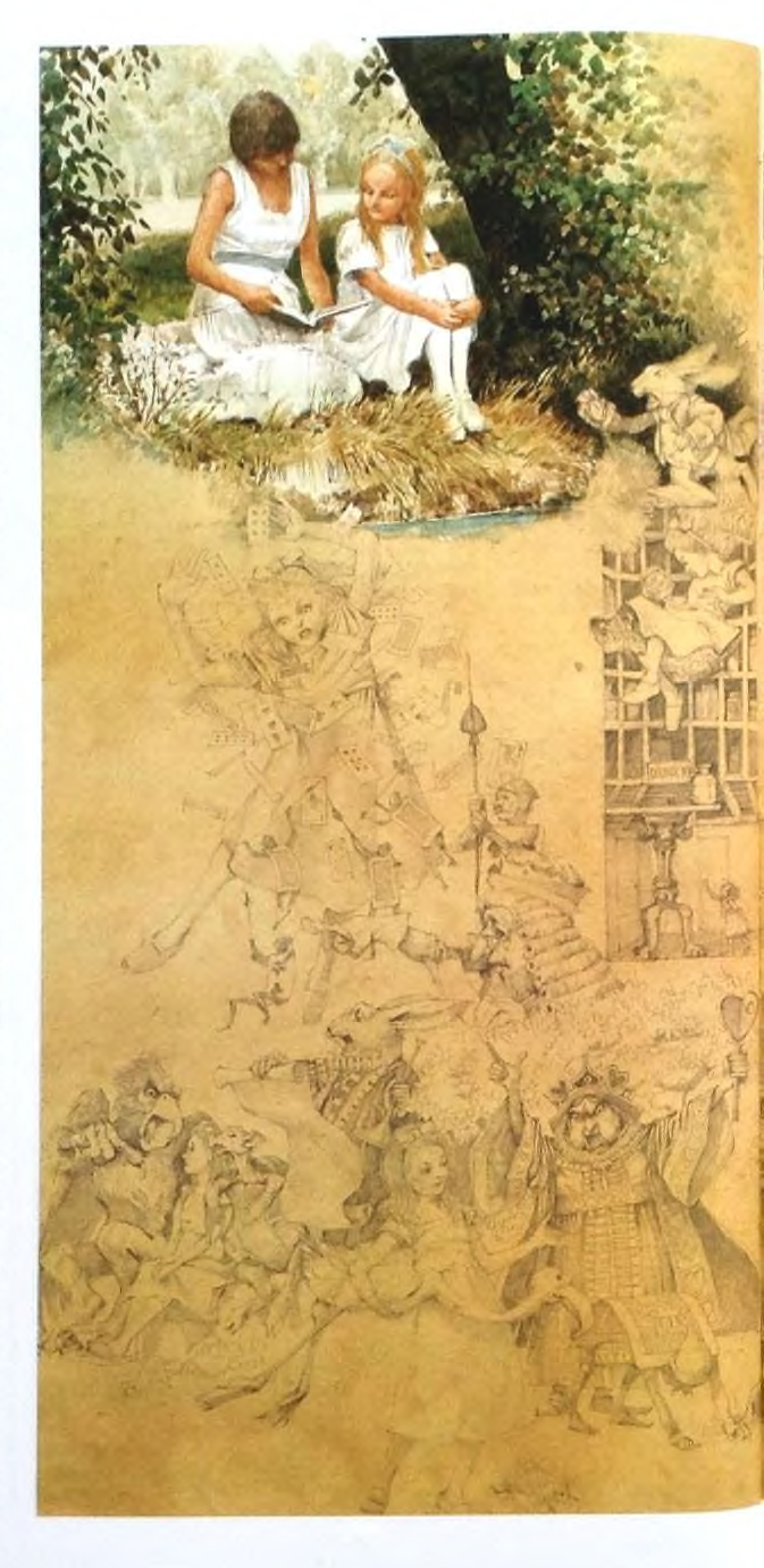
La oruga no se alegró lo más mínimo de verla, y la enredó en una conversación desconcertante, hasta que por fin le dijo: «Un lado te hará crecer y el otro te hará menguar».

Alicia se preguntaba qué habría querido decir, cuando antes de perderse de vista, la oruga dijo: «De la seta».

La niña cogió un trozo de seta y al morderlo encogió con tal rapidez que se pegó con la cabeza en los pies. Apenas podía abrir la boca para tragar un trozo del lado opuesto, y cuando por fin lo consiguió, su cuello se alargó tanto que la cabeza sobresalía por encima de los árboles del bosque. Una indignada paloma pensó que Alicia era una serpiente que trataba de robarle los huevos.

El cuello era tan largo que se le enredó en las ramas de los árboles, pero por fin recuperó su aspecto normal, y a partir de entonces logró controlar su estatura a voluntad, mordiendo uno u otro trozo de la seta.

Esto la permitió entrar en una casita del bosque, donde un Lacayo-Rana atendía la puerta. Alicia contempló un intercambio de cortesías entre el Lacayo-Rana y un Lacayo-Pez, que traía una invitación de la Reina a la Duquesa para jugar al croquet. A continuación mantuvo una breve discusión con el Layaco-Rana (se iba dando cuenta de que todas las criaturas del País de las Maravillas tenían la manía de discutir continuamente, a menudo en los términos más confusos). Al Lacayo-Rana no pareció importarle que





ella entrara en la casa, donde encontró a la Duquesa en la cocina, sentada en un taburete de tres patas, con un bebé muy ruidoso en los brazos.

La cocinera estaba preparando sopa, con tanta pimienta que el niño estornudaba y lloraba alternativamente, y junto al fuego se sentaba un gran gato de Cheshire, sonriendo de oreja a oreja. Con gran susto de Alicia, la cocinera empezó a tirarles toda clase de cacharros a la Duquesa y al niño, que lloraba cada vez más fuerte, aunque la Duquesa no parecía darle importancia. Se limitó a discutir con Alicia sobre diversos temas, lanzando al bebé al aire y recogiéndolo al caer, hasta que por último se lo arrojó a Alicia diciendo: «Tengo que arreglarme para jugar al croquet con la Reina».

A Alicia le preocupaba mucho el niño y no sabía que hacer con él. Afortunadamente, se convirtió en un cerdito y se alejó trotando hacia el bosque. El Gato de Cheshire, sonriendo más ampliamente aún que antes, apareció subido a una rama de un árbol. Este gato tenía la inquietante costumbre de aparecer y desaparecer, dejando visible sólo su amplia sonrisa, pero después de la habitual charla confusa del País, le indicó a Alicia donde estaban las casas de la Liebre Marcera y del Sombrerero Loco. Encontró fácilmente la casa de la Liebre, porque sus chimeneas tenían forma de orejas y el tejado estaba cubierto de piel.

La Liebre Marcera y el Sombrerero Loco estaban tomando el té en el jardín, apiñados en un rincón de la mesa y apoyando los codos en un Lirón que estaba dormido entre ellos. Al acercarse Alicia se pusieron a gritar: «¡No hay sitio! ¡No hay sitio!», pero ella dijo indignada: «¡Hay sitio *de sobra!*», y se sentó a la mesa.

Le pareció la merienda más estúpida que jamás había visto, porque no le dieron té y tuvo que escuchar un montón de tonterías, acertijos sin solución y groserías. De manera que se volvió al bosque, donde descubrió una puerta en uno de los árboles. La puerta daba a la sala que había junto al fondo del pozo, y como ahora sabía controlar su tamaño, comiendo trocitos de la seta, pudo pasar por la puertecita que daba al precioso jardín del País de las Maravillas.

Lo primero que encontró fueron tres cartas de baraja haciendo de jardineros. Estaban pintando de rojo unas rosas blancas, pero en seguida se arrojaron al suelo cuando el Rey y la Reina de Corazones entraron al jardín, precedidos por diez soldados del palo de tréboles, diez cortesanos que lucían diamantes, los diez infantes reales, todos ellos adornados con corazones, un numeroso grupo de invitados, en su mayoría reyes y reinas, el Conejo Blanco, que estaba muy nervioso y sonreía a todo lo que le decían, y la Sota de Corazones, que portaba la corona real en un cojín de terciopelo.

La Reina de Corazones era una dama muy irritable, que gritaba: «¡Que le corten la cabeza!», cuando algo la molestaba, pero Alicia impidió que las cartas-soldados decapitaran a nadie. El grupo había ido al jardín para jugar al croquet, pero el partido era el más raro que Alicia había visto. El terreno estaba lleno de surcos y ondulaciones, las pelotas eran erizos vivos, los mazos eran flamencos también vivos, y los soldados-cartas tenían que curvarse, apoyándose en manos y pies, para formar los arcos.

Alicia se vio en grandes dificultades para manejar su flamenco y golpear con él los erizos-pelotas. Los soldados y los erizos se movían constantemente por el campo de juego, todos los jugadores jugaban a la vez, y la Reina seguía gritando: «¡Que le corten la cabeza!».

Alicia se alegró mucho cuando reapareció la sonrisa del Gato de Cheshire, y después el resto de su cabeza, porque así tenía alguien con quien hablar. La Reina insistió en que decapitaran al Gato, pero el verdugo objetó que no se podía decapitar a una cabeza que no tenía cuerpo.

El partido de croquet terminó cuando la Reina hubo sentenciado a todos a muerte, pero Alicia se alivió cuando un Grifo le dijo que las sentencias nunca se ejecutaban. El Grifo la llevó a ver a una melancólica Falsa Tortuga, que hizo una interesante descripción de su educación. Había aprendido a Beber y a Escupir; las diferentes ramas de la Aritmética, que son Fumar, Reptar, Mutilar y Dimitir; Histeria antigua y moderna; y además Mareografía, Orujo, Estatura y Tintura a voleo. Se estudiaban cursillos, así llamados porque cada día eran más cortos.

La Falsa Tortuga enseñó a Alicia la contradanza de las Langostas y varias canciones, y después asistieron todos al juicio de la Sota de Corazones, acusada de haber robado las tartas. Todas las criaturas del País de las Maravillas figuraban como testigos, y hasta Alicia tuvo que subir al estrado, pero no le daba miedo el tribunal porque había empezado a crecer de nuevo. Como de costumbre, los procedimientos la parecieron de lo más confuso, sobre todo si se tiene en cuenta que la Reina insistía constantemente en que «Primero la sentencia, el veredicto después», y en cierto momento sentenció a Alicia a ser decapitada.

Alicia exclamó: «¡Ya nadie te hace caso! ¿Cómo te van a hacer caso si no son más que un mazo de cartas?», ante lo cual toda la baraja se elevó en el aire y se lanzaron volando contra ella. De pronto se encontró otra vez en el césped donde había estado echada cuando vio por primera vez al Conejo Blanco y le siguió a su madriguera.

Al parecer, Alicia Liddel nunca intentó regresar al País de las Maravillas, aunque tuvo otras curiosas aventuras en el País del Otro Lado del Espejo.

Preste Juan, País del

Un gran imperio cristiano que floreció durante el siglo XII. El Preste Juan era un hombre de origen humilde, a quien la llama de la fe convirtió en un gran jefe militar y conquistador de los paganos, pero nunca permitió que sus hazañas se le subieran a la cabeza. Ya en la cumbre de su poder, usaba sólo el título de «presbítero», que acabó contrayéndose a «Preste».

El imperio del Preste Juan se basaba en las enseñanzas bíblicas y en él no había pobres, ladrones, avaros ni aduladores; tampoco vicios, mentiras ni disputas. El Preste Juan entraba inmediatamente en acción para reformar a cualquier pecador, porque un instrumento óptico instalado en su palacio le permitía contemplar todo lo que ocurría en su imperio.

El imperio se fue extendiendo hacia el Este, desde las ruinas de la Torre de Babel hasta las fronteras más lejanas de la India y hacia el sur hasta las fuentes del Nilo. Los reyes de setenta y dos naciones pagaban tributo al Preste Juan, y cuando la corte se reunía en su gran palacio, sus asistentes personales eran 7 reyes, 60 duques y 365 condes. A su derecha se sentaban doce arzobispos y a su izquierda veinte obispos. Su jefe de cocina no sólo era rey de uno de los países conquistados, sino que estaba consagrado como abad.

Su ejército estaba organizado en trece divisiones, cada una de 10.000 caballeros y 100.000 soldados de infantería. Cuando esta gran muchedumbre se ponía en marcha, cada división iba encabezada por un carro que llevaba una espléndida cruz de oro y diamantes, guiándoles hacia otra victoria para la Verdadera Fe.

Sin embargo, el servicio de inteligencia del ejército dejaba mucho que desear, y después de una victoria sobre los medos y los persas, el Preste Juan avanzó hacia el Oeste con la intención de conquistar Jerusalén, pero fueron detenidos por el río Tigris. El ejército no llevaba botes para cruzar el río, y no había tampoco puentes, pero le dijeron que si aguardaba el tiempo suficiente, el río se congelaría y sus hombres podrían cruzarlo caminando sobre el hielo. Tras esperar varios años a que esto sucediera, acabaron por desistir de su empresa.

Los papas de la Iglesia medieval enviaban frecuentes mensajes al Preste Juan y, cuando el rey Juan II de Portugal quiso establecer relaciones comerciales con la India en 1481, buscó la aprobación del gran emperador. El problema era que nadie sabía la situación exacta de su palacio. Algunos creían que estaba en algún lugar de Asia Central, mientras que otros aseguraban que estaba en Africa. Hoy se acepta que el poder del Preste Juan irradiaba de lo que ahora es Etiopía, pero todo su poderoso imperio se esfumó cuando él ascendió a los cielos en circunstancias adecuadamente gloriosas.



Puerto de las Delicias

Este puerto, único por su condición paradisíaca y la apacibilidad de sus gentes, resulta sin embargo difícil de localizar, a causa de las noticias fragmentarias que poseemos sobre el mismo. Algunos viejos marineros aseguran que el Puerto de las Delicias está situado en las Antillas, donde el ron es barato y las isleñas complacientes. Otros creen que es un puerto pequeño y escondido de las islas Hébridas, donde la flota pesquera regresa al atardecer y los pescadores acuden a sus casas. Allí les esperan sus rollizas mujeres, con una buena cena y una jarra de whisky. Los tripulantes de los veleros que bordeaban el Cabo de Hornos en lucha con los vientos helados y el mar embravecido, creían que el Puerto de las Delicias era muy semejante a los muelles de Londres y decían que, cuando un barco anclaba en el puerto, el patrón del puerto acudía a pagar a la tripulación con bolsas de oro, mientras todas las tabernas cercanas se preparaban para recibir a los marinos, ofreciéndoles huevos con tocino y la cerveza más fuerte que jamás se hizo en Kent. Cuando las puertas de la taberna se cerraban detrás de un marino, éste ya nunca tendría que regresar a hacer una guardia en el puente.

Otros navegantes describían el Puerto de las Delicias como una de las islas que habían visto en los mares orientales, como enormes guirnaldas adornando el verde mar. Según estas descripciones, cuando su fatigado barco echaba por fin el ancla, arriaba un bote y remaban hasta la playa, donde sonrientes doncellas les ponían collares de flores y conchas, y después los conducían a una fiesta preparada bajo las palmeras.

Esté donde esté, no cabe duda de que un barco que penetre en el Puerto de las Delicias no volverá a hacerse a la mar. Allí se quedará, junto a incontables compañeros, desde galeones españoles hasta primitivos y enmohecidos vapores, soñando apaciblemente con los viajes pasados. Sobre las tranquilas aguas del puerto se oyen los cantos de los marineros, disfrutando de su largo permiso en tierra.

Quivera

Francisco Vázquez de Coronado, gobernador de una provincia mexicana hacia 1539, era un ardiente creyente en los informes que hablaban de ciudades de portentosas riquezas, situadas más allá de los desiertos y montañas. En 1540 partió a la conquista de las Siete Ciudades de Cíbola, en el actual Nuevo México, fiándose de una detallada descripción hecha por el misionero Marcos de Niza. Pero las fabulosas ciudades resultaron ser las viviendas rocosas de los indios Pueblo, cuyas únicas riquezas eran mantas, cacharros de barro y algunos toscos ornamentos de plata, de manera que Coronado siguió su camino hacia el norte, llegando hasta el Gran Cañón del Colorado.

En aquella región oyeron otra historia maravillosa: la de la ciudad de Quivera, en donde hasta las tejas de los tejados son de oro. El narrador daba abundantes detalles, incluyendo una descripción del misterioso rey que duerme bajo el Arbol de las Campanas. Este vistoso árbol tiene campanas de oro en lugar de flores y

frutas, y según la historia, todas las campanas empezarán a sonar, despertando al rey, cuando un grupo de extranjeros blancos entre en la ciudad.

La anterior decepción de Coronado no le impidió dirigir a sus fatigados jinetes hacia Texas en busca de Quivera; una nueva pista le llevó al centro de Kansas. Pero lo más parecido a una ciudad de oro que encontró fueron las tiendas de los indios Witchita, y por fin en 1541 regresó a México, donde se le procesó por sus exploraciones no autorizadas.

Río, El

Corre a través de los verdes condados del sur de la Inglaterra del rey Eduardo VII, desde el corazón de la tierra al mar insaciable. A un lado está la Orilla del Río, poblada por toda clase de gente, como la nutria, el somormujo, el martín pescador, la polla de agua y los patos; al otro lado, detrás de unos prados, se alza el fondo sombrío del Bosque Salvaje. Y detrás del Bosque está el Ancho Mundo, donde todo es azul y difuso, y uno divisa vagamente lo que podrían ser colinas, y algo así como el humo de ciudades, aunque también pueden ser nubes de polvo. Los habitantes de la Orilla del Río nunca se aventuran en el Ancho Mundo.

El río corre como un animal lustroso y sinuoso camino del mar, riéndose mientras persigue y atrapa cosas para dejarlas atrás entre risas. Todo es agitación, sacudidas, brillos, centelleos, susurros y crujidos, remolinos y burbujas.

A los lados de la corriente principal hay remansos y un pequeño lago cerrado. Las orillas son suaves cuestas de césped, y bajo la superficie de sus tranquilas aguas brillan las raíces de los árboles, como serpientes de color pardo, mientras el aire está lleno de sonidos, causados por una presa y un molino, siempre en actividad, instalado en una casa de fachada gris.

Allí fue donde la Rata de Agua, que sabe que no hay nada en la vida como andar de un lado a otro en un bote, llevó de merienda a su nuevo amigo, el Topo, un caluroso día de verano de 1908.

El Topo nunca había visto el Río y quedó fascinado por sus vistas y sus sonidos, y sobre todo por el bote de la Rata, pintado de azul por fuera y de blanco por dentro, y del tamaño justo para dos animales. Mientras remaban corriente abajo, la Rata le dijo al Topo que el Río era para él como un hermano y una hermana, como las tías, los amigos, la comida y la bebida y (naturalmente) el lavarse. Lo que el Río no tuviera, no valía la pena tenerlo, y lo que él no sepa no vale la pena saberlo.

La Rata presentó al Topo a otros habitantes de la Orilla del Río, entre ellos a la Nutria y al Tejón, y vieron al Sapo remando río arriba, con ropas deportivas nuevas y una canoa nueva: una figura baja y rechoncha, que remaba con torpeza, salpicando y balanceándose mucho.

El Topo quedó tan encantado con el Río que, aunque volcó la embarcación la primera vez que intentó remar, y la Rata tuvo que rescatarle, no le importó. Se olvidó por completo de su oscura vivienda subterránea y se quedó a vivir en la casita de la Rata, en la Orilla del Río.

Le encantaban los relatos de la Rata, acerca de aventuras en el Río; aprendió a nadar y a remar, y a veces lograba entender el significado de los susurros del viento entre las cañas.

El Topo vivió muchas aventuras en compañía de la Rata, el Tejón y el Sapo, e incluso llegó a ver el temible Bosque Salvaje. Al verano siguiente, él y la Rata partieron río abajo en busca del hijo de la Nutria, Portly, que había desaparecido de su casa. Empezaron a remar una cálida noche, y con las primeras luces oyeron la alegre y feliz llamada del Flautista en el umbral del Alba. El sonido líquido de la flauta cautivó a la Rata y conmovió al Topo, que siguió remando decididamente hacia el origen de la música.

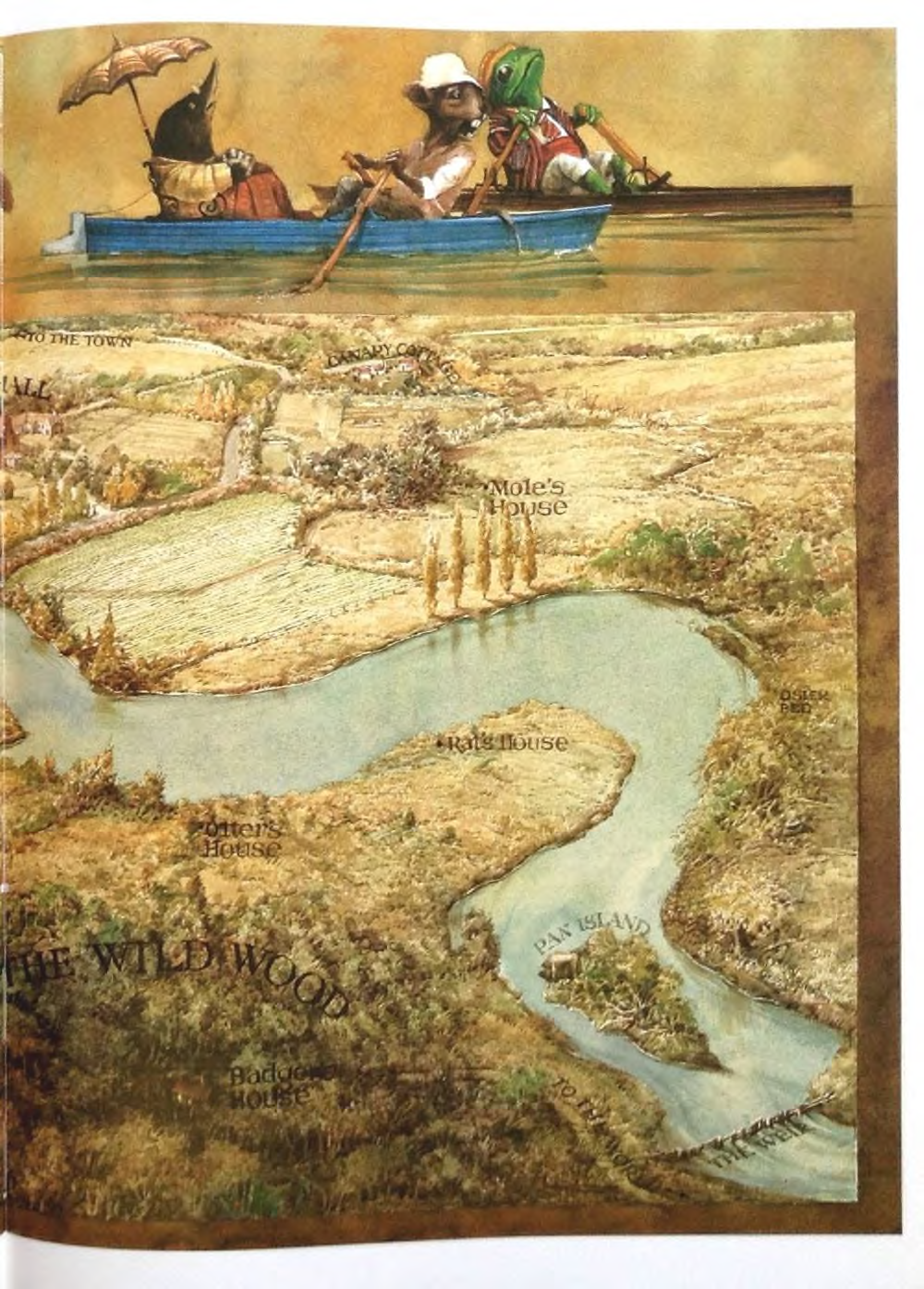
En un remanso del Río, desembarcaron en una islita cubierta de sauces, abedules y alisos, y avanzaron entre los matorrales hasta encontrar un prado maravillosamente verde, donde abundaban los manzanos, cerezos y endrinos silvestres. Trémulos, asustados y respetuosos, permanecieron allí hasta que la luz del amanecer reveló el rostro severo pero amable, los cuernos curvos y los miembros peludos del Flautista, con Portly dormido entre sus pezuñas.

Al salir el sol la visión se desvaneció, y los dos animales llevaron a Portly de vuelta con sus padres. Pero mientras remaban lentamente hacia su casa seguían extrañamente pensativos y callados, pues la música del Flautista seguía resonando en sus cerebros. A la Rata le pareció oírla entre las cañas y trató de entender las palabras, pero sólo oyó un murmullo que decía: *Olvidarás, olvidarás...*

San Petersburgo, Missouri

Pequeña población en la orilla del Mississippi perteneciente a Missouri. En este punto, el majestuoso río tiene más de un kilómetro de anchura y por él se mueve un intenso tráfico de grandes barcos de ruedas, como el *Big Missouri*, además de balsas de leña que descienden por la corriente hacia los aserraderos de San Luis. San Petersburgo es uno de los muchos puertos fluviales que hay a lo largo del Mississippi, aunque no tiene importancia suficiente para ser puerto de origen de ninguno de los grandes barcos de ruedas. La única embarcación de motor que tiene su base permanente en esta población es el transbordador de vapor,




TO THE TOWN
CANARY COTTAGE
Mole's House
OSIER BED
Rat's House
Otter's House
THE WILD WOOD
PAN ISLAND
THE WEIR



que hace el servicio entre la orilla de Missouri y la de Illinois.

La arquitectura local es confortable pero sin rasgos destacables, predominando las casas de madera de uno o dos pisos, como la que ocupaban el huérfano Tom Sawyer, su hermanastro Sid, su prima Mary, su tía Polly y el esclavo negro Jim. Hay una iglesia presbiteriana, también de madera, y con una especie de caja de pino en lo alto para alojar la cascada campana; un juzgado, la oficina del sheriff y la cárcel; tres tabernas, entre ellas la Taberna de la Templanza; una escuela; y diversas tiendas, oficinas, establos y almacenes. Las polvorientas calles de la ciudad, casi todas bordeadas por vallas encaladas, tienen hileras de acacias que dan sombra en verano y flores en primavera. Los centros vitales de la ciudad son la plaza del juzgado y la fuente pública, donde chicos y chicas blancos y negros acuden a llenar cubos de agua y están siempre chismorreando, discutiendo, peleando, haciendo intercambios o descansando mientras esperan su turno.

La población, unos 1.000 habitantes, es predominantemente blanca, porque hay pocas personas lo bastante ricas como para tener esclavos. No obstante, existe una clara división entre las clases profesional, comercial y trabajadora, más los diversos mendigos y vagabundos, como Joe el Indio, Muff Potter y el borracho del pueblo, Finn. El hijo de Finn, Huckleberry, fuma en pipa y lleva ropas de segunda mano, nunca se corta el pelo, anda descalzo la mayor parte del tiempo y nadie le obliga a ir a la iglesia ni a la escuela. Es el mejor amigo de Tom Sawyer y la envidia de todos los demás chicos.

La viuda Douglas, una rubia avispada de cuarenta años, dirige la vida social de San Petersburgo. Vive en lo alto de la Colina Cardiff, en una lujosa mansión atendida por varios esclavos. En el siguiente escalón de la escala social hay personas como el abogado Thatcher, el juez Frazer y el mayor Ward, situados un poco por encima del joven doctor Robinson, cuyos estudios anatómicos acabarán llevándole a un sangriento final. Viene a continuación el Sr. Sprague, ministro presbiteriano, a quien se le supone una paga de un dólar diario, pero que tiene dificultades para cobrar su estipendio; el Sr. Dobbins, maestro con peluca que preferiría ser doctor y que vive de inquilino en la casa del pintor de carteles, y el sheriff, que administra rápida justicia, aunque sea preciso azotar al delincuente enfrente del juzgado. Tras ellos hay familias como los Harper, los Fisher, los Miller, los Rogers y los Lawrence, cuyos hijos van a la escuela con Tom Sawyer.

La principal peculiaridad geográfica de la zona, aparte del río, es la Colina Cardiff, coronada por la residencia de la viuda Douglas, con la casa del Galés y

sus hijos a mitad de la ladera. En el calor del verano, la colina alza sus verdes laderas a través del resplandeciente velo de calor, teñido de púrpura en la distancia. Es una colina hueca, en cuyo interior se encuentra el laberinto de la Cueva de McDougal. Se entra a la cueva por una pequeña abertura en forma de A, que se abre en lo alto de la colina, cerrada con una gruesa puerta de roble para evitar la entrada de curiosos descuidados. Se dice que uno puede andar días enteros por los intrincados pasadizos y grietas de la cueva, penetrando cada vez más en las profundidades de la tierra sin encontrarle el final. A veces visitan la cueva grupos de escolares, y la viuda Douglas remata la excursión invitando a los niños a helado, que para ellos es un lujo raro.

A unos cinco kilómetros río abajo está la isla de Jackson: una isla larga, estrecha y cubierta de árboles, cerca de los densos bosques de la orilla de Illinois, y poblada por ardillas, urracas, pájaros-gatos y tortugas que ponen sus huevos en los bancos de arena. Es uno de los refugios favoritos de Tom, Joe Harper y Huck.

La vida en San Petersburgo sigue un ritmo apacible, cuyos momentos culminantes son los exámenes anuales en la escuela, los desfiles de los Cadetes de la Templanza y las ocasionales visitas de algún espectáculo ambulante. Los habitantes encajan en un modelo rústico, que se completa con una tumba en el cementerio de la iglesia, donde las lápidas son de madera y se tuercen en extraños ángulos, y los nombres allí grabados se van borrando poco a poco de la vista y de la mente.

Sapo, Mansión del

Residencia familiar de la opulenta y respetada familia Sapo, que ha vivido allí durante varias generaciones: está situada en la orilla norte del Río, y sus terrenos se extienden desde la Orilla del Río casi hasta el Bosque Salvaje. Algunas partes de la propiedad, en especial la sala de banquetes, se remontan al siglo XIV. Se ignora en qué año pasó a ser posesión de la familia Sapo. A principios de siglo, el Señor Sapo hijo heredó la Mansión de su padre, un insigne animal que realizó muchas mejoras, entre ellas la renovación de un pasadizo subterráneo secreto que empieza en el Río y lleva a la Mansión, donde se entra por una tabla floja en la despensa. El Sr. Sapo padre mostró el pasadizo secreto al Tejón, pero le rogó que no se lo revelase al joven Sapo, excepto en caso de emergencia, alegando: «Es un buen chico, pero de carácter voluble y atolondrado, y la verdad es que no sabe contener la lengua».

La Mansión del Sapo es una digna y elegante construcción de ladrillo rojo, con céspedes bien cuidados y magníficos jardines que se extienden hasta el borde del agua. Un pequeño canal, cruzado por un puente de madera, sale del río y lleva al embarcadero, donde un letrero advierte: «Privado. Prohibido desembarcar».

El joven Sapo, que tenía tendencia a la exageración, la describió en cierta ocasión como «una atractiva residencia, propia para un caballero, independiente y muy especial. Data en parte del siglo XIV, pero está dotada de todas las comodidades modernas. Instalaciones sanitarias al día. A cinco minutos de la iglesia, del correo y los campos de golf». Esta descripción aún no hace justicia a la belleza y placidez de una residencia rural inglesa, con todas sus pertenencias. Detrás de la casa y las caballerizas, hay gallineros y pocilgas, un estanque con peces, un palomar, una vaquería y un gran huerto de hortalizas. Las instalaciones domésticas incluyen cocina, lavandería, prensas para el lino, arcones de porcelana, despensas y zona para los sirvientes. También amplias bodegas de vino y una destilería de cerveza para los criados.

Esta economía doméstica permite mantener un estilo de vida elegante en el resto de la casa. Hay un salón de fumar junto al gran vestíbulo, en el que el Sapo recibe a sus amigos; un Gabinete Azul que se usa como escritorio, con el membrete de las cartas en relieve azul y dorado, y otras muchas habitaciones, entre ellas un salón de billar, con ventanas francesas que dan al jardín. Adosado a la casa hay un gran invernadero.

Los habitantes de la Orilla del Río se sienten orgullosos de la Mansión del Sapo, mientras que los del Bosque Salvaje sienten una envidia venenosa. Una vez, estando ausente el Sr. Sapo, dedicado a correrías juveniles, los armiños, hurones y comadrejas del Bosque Salvaje invadieron la Mansión para celebrar fiestas ruidosas, y sólo fue posible expulsarlos cuando el Tejón reveló el secreto del pasadizo, gracias a lo cual el Sapo, la Rata de Agua y el Topo pudieron atacar a los invasores por la retaguardia.



Sleepy Hollow

Comunidad establecida en las colinas de la orilla oriental del río Hudson, en el estado norteamericano de Nueva York. Se halla a tres kilómetros, tierra adentro, del viejo puerto fluvial de Tarry Town, y a poca distancia, río arriba, de Sing Sing.

Las casas de los habitantes, conocidos en las inmediaciones como Los Muchachos de Sleepy Hollow, se alzan en un valle situado entre dos altas colinas, con algunas casas instaladas en una arboleda de nogales. Un pequeño arroyo recorre el valle, dirigiéndose hacia el Hudson, donde desemboca. A poca distancia del valle se alza una vieja iglesia, en un otero que domina un vallecito arbolado. El camino que lleva a la iglesia está bordeado por grandes árboles, que lo cubren de misteriosas sombras durante el día, y por la noche lo sumen en la más terrible oscuridad.

Una especie de ensoñación o influencia letárgica parece impregnar la tierra y la misma atmósfera. Hay quien dice que el lugar está embrujado, tal vez por el espíritu de alguno de los antiguos jefes indios. Los Muchachos de Sleepy Hollow, que son descendientes de los primeros colonos holandeses, parecen siempre perdidos en ensueños. Son propensos a creer en toda clase de maravillas, se ven sometidos a trances y visiones y ven con frecuencia cosas extrañas. En el territorio abundan los lugares encantados, y a la gente lo que más le gusta es contar y escuchar historias de fantasmas, la favorita de las cuales es la del Soldado sin Cabeza.

Se trata del fantasma de un soldado de caballería, al que un cañonazo le voló la cabeza durante la Guerra de Independencia americana, y desde entonces cabalga sin descanso por los caminos y campos que rodean Sleepy Hollow en busca de la cabeza perdida. Durante el día, ata su fantasmal montura en el cementerio de la iglesia, y por la noche cabalga a velocidad de vértigo en medio de la oscuridad, interrumpiendo su galopada solamente para seguir a algún viajero y ver si éste lleva su cabeza. Donde más veces se ha visto al Soldado sin Cabeza es en el oscuro camino que conduce a la iglesia del pueblo, en cuyo cementerio suele convertirse en un esqueleto antes de desaparecer al alba en medio de un ruido atronador.

Un joven granjero llamado Brom van Brunt, logró asustar y expulsar de la vecindad al desgarbado director de la escuela, Ichabod Crane, fingiendo ser el Soldado sin Cabeza y enarbolando una calabaza que Ichabod creyó que era la cabeza cercenada. La broma tuvo inesperados resultados para Ichabod, que abandonó la enseñanza para dedicarse al Derecho y acabó siendo un político de mucho renombre.

Utopía

En tiempos de Tomás Moro y de François Rabelais, que escribieron libros acerca de Utopía en 1504 y 1535, se creía que estos eruditos estaban describiendo una sociedad ideal pero imaginaria. Ahora es evidente que, con notable visión del futuro, Tomás Moro estaba profetizando Australia. A pesar de varias diferencias de detalle entre las dos estructuras sociales, y de los errores geográficos de Moro, las similitudes entre Utopía y Australia son demasiado numerosas para que sean meras coincidencias.

Moro dio a entender a los europeos que Utopía estaba frente a las costas de Sudamérica, habiendo estado en otro tiempo conectada al continente. Teniendo en cuenta la rudimentaria geografía de la época, es un error comprensible. Al menos, el país estaba situado en el hemisferio correcto, y en la actualidad se suele aceptar que Australia estuvo en otro tiempo conectada a otra masa de tierra.

Se describía a Utopía como una isla con gran mar interior. Desde luego, no existe tal mar en Australia, pero durante muchos años se creyó que existía más allá de los desiertos interiores, y muchos exploradores lo buscaron en vano. Posiblemente, Moro era víctima de un error semejante.

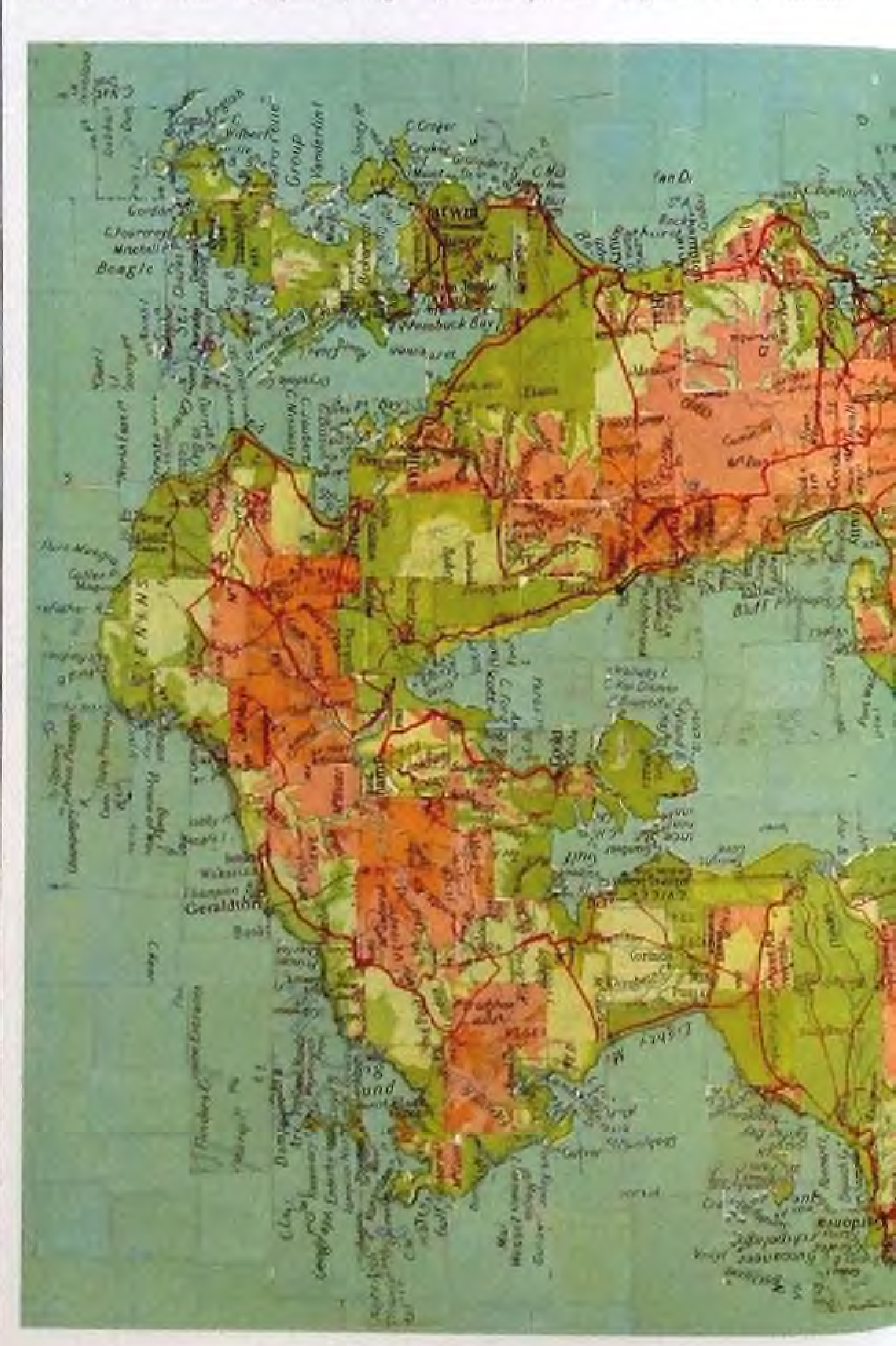
La descripción de Utopía como una tierra originalmente árida e inhóspita, pero transformada en una próspera sociedad agrícola e industrial gracias a la energía de sus colonos y al uso correcto de la ciencia y la tecnología, se aplica totalmente a Australia. También es relevante el hecho de que los utopianos, como los australianos, no saben nada de la historia de su país en tiempos anteriores a su establecimiento allí. Las referencias a criminales utopianos encadenados y a criminales nativos que eran peor tratados que los de origen extranjero, es sin duda un comentario elíptico sobre las comunidades de deportados de Australia y el tratamiento que los australianos dieron a los aborígenes.

Tomás Moro describió Utopía como una rica nación agrícola, donde el gobierno controlaba la producción y distribución de los campos. Gran exportador de productos agrícolas, pero con tantos excedentes de producción que podía regalar grandes cantidades a las naciones menos afortunadas. Y con un comercio interno tan bien desarrollado, que ninguna ciudad ni aldea sufría escaseces. Evidentemente, esta es una descripción precisa de la economía australiana, que no conoce la pobreza en el sentido que el Viejo Mundo le da a esta palabra.

La capital de Utopía era, como Canberra, una ciudad cuidadosamente diseñada, muy diferente de los abigarrados laberintos del Viejo Mundo. Es cierto que Canberra carece de los fosos, fortificaciones y otras defensas atribuidas a la capital utopiana, pero hay que recordar que Moro escribía en una época que no sabía nada de misiles teledirigidos.

El Parlamento de Utopía, apropiadamente denominado *El Mientehabla*, estaba situado en la capital. También lo está el australiano, y los australianos le dan apelativos similares a su cámara nacional. En ambas naciones, los debates parlamentarios son insoportablemente largos y detallados.

Los estilos de gobierno de Australia y Utopía presentan muchas similitudes. Es cierto que Utopía es una república, pero también lo es Australia, aparte de algunos vestigios ceremoniales del pasado. Ambas naciones son democracias, que eligen a sus gobiernos locales y nacionales, y ambas carecen de aristocracias. En ambas existe tolerancia religiosa, aunque en el pasado han conocido la intolerancia, y ambas cuentan con una gran variedad de sectas religiosas, algunas de las cuales son muy estrictas y otras más relajadas. También existe en Australia un servicio de sanidad pública con aspiraciones utópicas. Ambos países disfrutan de buenas relaciones con sus vecinos; en ambas se recibe bien a los trabajadores inmigrantes, que tienden a trabajar más duro que los indígenas. Tienen excelen-



tes ejércitos de carácter voluntario, que no ven ninguna gloria en la guerra pero son sin embargo famosos por su ardor militar. Y existe un flujo constante de australianos/utopianos que emigran para establecerse en otros países, lo cual tiende a regular las poblaciones.

Las semejanzas más notables entre los dos países se dan en sus costumbres sociales. Sus habitantes son gentes de buen humor, hospitalarios con los forasteros, y poco amigos de pompas y ceremonias. Tanto los utopianos como los australianos tienen dificultades para contener la risa ante la visión de funcionarios ataviados en exceso.

Según la costumbre utopiana, una pareja de novios deben mostrarse desnudos uno a otro, en presencia de un testigo, antes de casarse. Esta sabia precaución tiene por objeto evitar las decepciones físicas. En Australia, las parejas de novios suelen verse desnudos con frecuencia antes del matrimonio, aunque prescinden del testigo.

Tanto los australianos como los utopianos viven en casas individuales bien construidas y son fanáticos de la jardinería. Sus ciudades están bien mantenidas y se muestran muy orgullosos de sus comunidades.

Los habitantes de ambas naciones creen que Dios los creó para que disfrutaran de la vida, y por eso dedican todo el tiempo posible a actividades y pasatiempos agradables. Tanto los hombres como las mujeres trabajan, pero las jornadas laborales son relativamente cortas y hay muchos días de fiesta.

Los utopianos, igual que los australianos, piensan que un milagro del Cielo les salvará siempre en momentos de crisis: una creencia reforzada por la frecuencia de milagros ocurridos en el pasado.

La diferencia principal entre ambos países es, tal vez, que los utopianos no beben cerveza. Sin embargo, ambas naciones producen y beben su propio vino.

Utopía, tal como la describió Tomás Moro, disfrutaba de una serie de costumbres e instituciones benéficas que aún se encuentran en estado rudimentario en Australia, pero no se puede dudar de que este continente privilegiado de los Mares del Sur tiene un fuerte sabor utópico en sus logros y aspiraciones.

Valhalla

Gran salón donde Odín, jefe de los Ases, recibe a los guerreros muertos en combate. La entrada al Valhalla está reservada para los guerreros más diestros y valerosos, cuya muerte en batalla está a veces dispuesta por Odín, para poder disfrutar de su compañía.

El enorme salón está construido con escudos colocados sobre una infraestructura de lanzas, y el suelo está pavimentado con corazas. Tiene 540 puertas, cada una lo bastante ancha para dejar pasar a una columna de soldados marchando de 800 en fondo.

El espacio interior está ocupado por innumerables mesas y bancos, ordenados en filas alrededor de grandes fuegos, cuyo brillo se refleja en las relucientes espadas. En estos fuegos se asan enormes cerdos, que los guerreros comen acompañados de grandes cantidades de cerveza e hidromiel, que brotan de las ubres de la cabra Heidrunn (Saltacielos).

Durante toda la noche, los guerreros disfrutan de un banquete de carne, cerveza e hidromiel que les sirven las Valkirias. Odín se sienta entre ellos y a veces se les une en sus cánticos, que resuenan en todo el local, acompañados por el golpeteo de los vasos sobre las mesas.

Cuando la primera luz del amanecer hace entrar rayos de color rojo sangre por las ventanas, la enorme hueste de guerreros recoge sus armas y desaloja el salón, para dirigirse al campo de batalla.

Una vez fuera del Valhalla, se dividen en bandos y, entre salvajes gritos, se acometen unos a otros con lanzas, espadas y hachas que centellean a la luz del sol. Durante todo el día se atacan y golpean, hasta que por el campo de batalla corren ríos de sangre, y los hombres van cayendo uno tras otro sobre los montones de cadáveres.

Pero en cuanto el sol se pone, los muertos vuelven a levantarse, y al oír una voz de mando forman en columnas que marchan de regreso al salón. Allí aspiran con fruición el apetitoso aroma del cerdo asado y van tomando asiento en los bancos, pidiendo a gritos cerveza e hidromiel para apagar su sed de guerreros. Les espera otra noche de fiesta y borrachera, en la que podrán contar muchas más historias de combates a muerte.

Cada día llegan nuevos guerreros al Valhalla, con relatos de armas nuevas y extrañas, y de tácticas desconocidas para los guerreros que llevan siglos allí. Siempre hay sitio en el Valhalla para los que eligen la profesión de la muerte.

Vanidad

Ciudad situada en la ruta de peregrinos que va desde la Ciudad de la Destrucción a la Tierra de Beula. Satán y sus horrendos compañeros tratan siempre de desviar a los peregrinos del duro y estrecho camino que lleva a Beula, y han elegido la ciudad de Vanidad como emplazamiento de una feria que ofrece tentaciones irresistibles a los peregrinos.

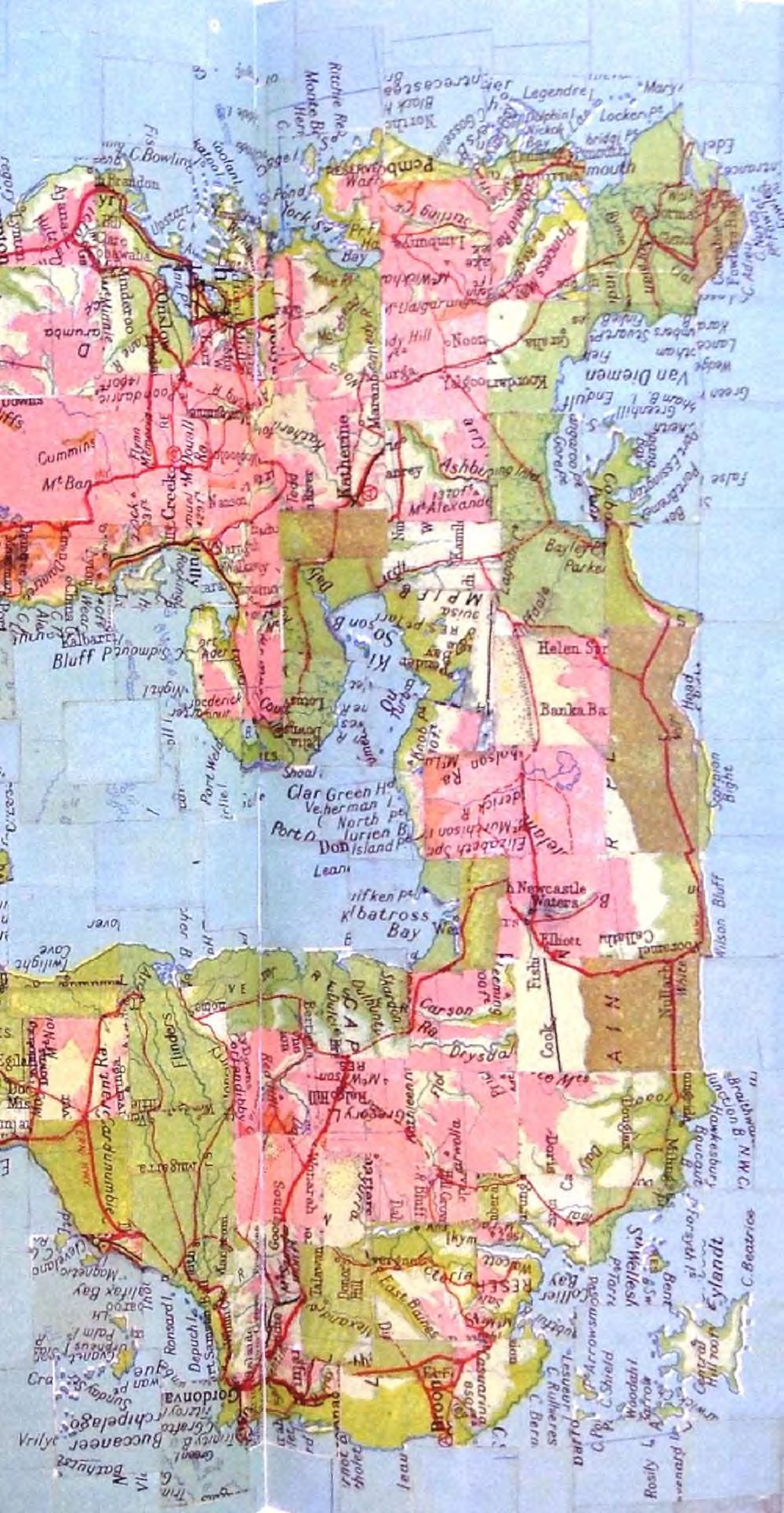
La ciudad está controlada por personajes como el Odio, la Mentira, la Crueldad y el Implacable, que recibieron de buena gana las operaciones comerciales de Satán en Vanidad y no pusieron objeción a que la Feria de Vanidades permaneciera abierta veinticuatro horas al día, todos los días del año.

La Feria de Vanidades está primorosamente instalada en calles y callejuelas iluminadas con faroles de color rojo sangre, que arrojan una luz morbosa sobre los toscos y lascivos rostros de los vendedores. Se organizan numerosos espectáculos callejeros para atraer clientes, incluyendo robos, asesinatos, estafas, adulterios y falsos testimonios. La actuación es continua, sin cobrar nada por la admisión.

En los tenderetes se venden las vanidades de diferentes países y regiones, clasificados por calles que se identifican



C.Croker
Gordon
C.Fourcroy
Beagle
Berrimah
Humpty Doo
Rum Jungle
Batchelor
Saddle Hill
Plains
Rutland Plains
Cullen Pt
Mapoon
RESERVE
Wokarina
Geraldton
Corinda
Wallaby I.
C.Van Diemen
Gulf
Culver



Legendre
Locker Pt
Cummins
Katherine
Ashburton Inlet
Bayley Pt
Parker
Helen Spr
Banka Ba
Bluff
Clar Green Hd
Port D
Island Pt
Albatross
Bay
Newcastle
Waters
Elliott
Carson
Drysdal
Cook

con el nombre de cada país. Así, existe una Calle Británica, una Calle Romana, una Calle Francesa, una Calle Italiana, una Calle Española y una Calle Alemana.

Los peregrinos que se dirigen a la Tierra de Beula se ven obligados a atravesar Vanidad, encontrando el camino entre el laberinto de calles atestadas de bufones, monos, timadores y ladrones. Los peregrinos deben cerrar sus oídos a las insinuaciones de las seductoras y a los gritos de los mercaderes que ofrecen vanidades a precio de saldo. En las tiendas se amontonan toda clase de vanidades, incluyendo casas, tierras, honores, títulos, conquistas amorosas y todo tipo de placeres y delicias. Siempre hay una abundante oferta de prostitutas, alcahuetes, vidas, cuerpos, almas, plata, oro, perlas y piedras preciosas.

Incluso el mismo Bendito tuvo que pasar por Vanidad de camino a la Ciudad Celestial, siendo recibido con grandes honores. El propio Satán le condujo de un departamento a otro de la feria, ofreciéndole vanidades tales como los reinos de la Tierra a precios especiales, pero no logró convencerle de que se gastara ni un céntimo.

Los habitantes de Vanidad son gente violenta y caprichosa, y los peregrinos que atraviesan la ciudad deben procurar pasar inadvertidos. De otro modo acabarán en la picota o en el cepo, por falsas acusaciones, e incluso les llevarán a juicio, para someterse a la dura justicia del Señor del Odio.



Vinolandia

(No confundir con Vinlandia, que es el nombre que los escandinavos daban a Norteamérica.) Vinolandia es un país mediterráneo dedicado a la viticultura, posiblemente el punto de origen de Dioniso (también conocido como Baco), que es el santo patrón de los vinateros y fue el inventor de todos los procesos de fabricación del vino.

El paisaje de Vinolandia es algo monótono, porque todo el terreno está cubierto de viñedos, desde las llanuras de la costa hasta las colinas del interior. En consecuencia, el paisaje cambia de color según las estaciones: verde en primavera y verano, dorado en otoño y color tierra en invierno.

Entre los viñedos se alzan numerosas poblaciones pequeñas, cada una compuesta por un grupo de casas encaladas, dispuestas alrededor del lagar y las bodegas. Cada aldea es famosa por su especialidad propia de vino blanco o tinto, y nunca hace otra clase de vino.

La gran mayoría de los vinolandeses trabajan en las diversas tareas de la viticultura: la poda, la vendimia, el transporte de la uva a los lagares en grandes carromatos tirados por bueyes blancos como la nieve, el pisado de las uvas, etc. En la época de pisar la uva, las piernas de los hombres y mujeres de Vinolandia están teñidas de zumo hasta los muslos.

Se practican algunos otros oficios relacionados con la fabricación de vino, como el de tonelero y el de herrero, encargado de forjar los arados, las podaderas y vendimiadoras; también existen las industrias de servicios normales. Pero todas las necesidades del país se importan a cambio de su única exportación. El vino de Vinolandia es tan apreciado en los demás países que nunca surgen dificultades comerciales.

No hay escuelas, porque los vinolandeses no creen que ningún conocimiento tenga valor alguno, a menos que esté relacionado con el vino. Y este conocimiento se transmite de palabra y mediante un sistema de aprendizaje.

En conjunto, la gente es moderada, a pesar de que a cualquier persona, de cualquier edad, se le permite consumir todo el vino que quiera. Pero consideran que el consumo excesivo impide disfrutar debidamente del vino. No obstante, el Gran Festival de Dioniso, que dura unas seis semanas y se celebra en invierno, suele ser ocasión de escandalosas orgías.



Vinolandia es una especie de democracia, aunque no tiene leyes concretas ni una estructura social clara. Cada aldea está más o menos controlada por los Ancianos de la Vid, una asamblea que se reúne cada pocas semanas para discutir los asuntos locales, pero estas reuniones suelen convertirse en sesiones de catar vinos. La política es prácticamente inexistente, porque en cada aldea todos los viñedos son propiedad comunal, y cada persona recibe todo lo que necesita —comida, ropas, artículos domésticos, etc.— de un almacén común. Los vinolandeses creen que la fabricación de vino es la ocupación más importante de la humanidad; que la benigna influencia del vino podrá resolver la mayoría de los problemas del mundo, y que el tiempo empleado en otras ocupaciones, que no sean fabricar vino, es tiempo perdido.

Xanadú

Región montañosa del Asia central. En el siglo XIII formó parte de los inmensos dominios de Kublai Kan, el emperador mongol que se destacó por sus hazañas militares, pero también por su amor a las artes, las ciencias y la naturaleza.

Hacia el año 1270, Kublai Kan visitó Xanadú y quedó muy impresionado por el esplendor de su paisaje. Al pie de las montañas cubiertas de nieve encontró una profunda hondonada que penetraba en las laderas, entre densos bosques de cedros, y por ella corría el río Alfa (sagrado para los habitantes de Xanadú), de manera tan turbulenta que sus furiosas aguas hacen saltar en el aire rocas y peñascos. A partir de allí, el Alfa seguía un curso tortuoso durante unos nueve kilómetros, hasta que desaparecía en las cavernas heladas, bajo un glaciar. Los

habitantes de Xanadú le dijeron a Kublai Kan que las cavernas eran inmensas según los criterios humanos, y que el Alfa acababa por desembocar en un «mar sin sol», probablemente un océano subterráneo.

El rugido del río le sonó a Kublai Kan como voces ancestrales profetizando guerra, pero esto no preocupó al gran conquistador. Quedó tan impresionado por la grandeza romántica de Xanadú, que ordenó que se construyera una residencia de placer a orillas del río Alfa. La construcción debía ser un milagro de diseño, con la sombra de su cúpula cayendo sobre el rabioso torrente, y las cavernas heladas formando parte de la construcción.

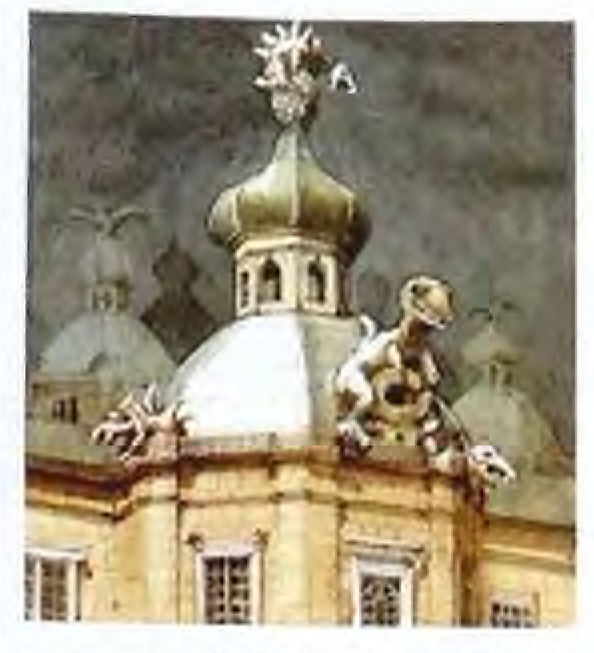
Los arquitectos del Kan se mostraron a la altura de las circunstancias, y rodearon más de dieciséis kilómetros del bosque de cedros con murallas y torres. Algunas porciones del bosque así encerrado las dejaron en su estado natural, y el resto lo convirtieron en hermosos jardines de árboles aromáticos, atravesados por sinuosos arroyuelos. La residencia misma era el foco de toda esta belleza artificial, en medio de la rústica grandeza de Xanadú.

No se sabe si Kublai Kan pasó mucho tiempo en esta residencia, ya que estuvo muy ocupado en varios intentos fracasados de invadir Japón. Sin duda, las ruinas de la residencia y del gran jardín amurallado aún pueden encontrarse en Xanadú, que actualmente forma parte de la República Popular China.

Yalding, Torres de

Magnífica residencia en la región del Bosque Nuevo de Hampshire, Inglaterra, que fue durante muchas generaciones el hogar de la familia Yalding. Ni siquiera el rígido sistema de impuestos de la Inglaterra moderna ha tenido mucho efecto en el modo de vida de los Yalding, y se cuentan muchas historias curiosas acerca de los éxitos del actual Lord Yalding en sus numerosas empresas financieras.

Las Torres de Yalding las construyó uno de sus antepasados, en un estilo florido y ornamentado, que tiene muy poco en común con los estilos clásicos de la arquitectura inglesa. El gran edificio contiene una sala con cúpula, con el techo pintado de azul por dentro y decorado con estrellas de oro. Se dice que allí el propietario original practicaba la magia blanca. En el vecindario se cuentan leyendas que atribuyen su interés por la magia a un anillo que un hada les dio a los Yalding. Los poderes del anillo incluyen el hacer invisible al que lo lleva



puesto y dotarle de cierta visión sobrenatural.

Las sucesivas generaciones de Yaldings han ampliado y mejorado los magníficos jardines, adornados con numerosas estatuas de estilo clásico y una notable colección de figuras de piedra que representan animales prehistóricos. Se dice que el que lleve puesto el anillo de las hadas puede ver cómo estas figuras y estatuas cobran vida.

Los Yalding se niegan a discutir las leyendas con periodistas o investigadores de lo oculto, y han rehusado varias invitaciones para aparecer en televisión. Quizás no esté muy claro que el anillo mágico haya influido en su continua prosperidad, pero es interesante indicar que, según parece, el llevar el anillo implica también ciertos castigos, además de beneficios.

Ysbaddaden, Castillo de

Ysbaddaden era el Jefe de los Gigantes de toda Inglaterra en tiempos del rey Arturo, y poseía un castillo en Gales. Culhwch, el héroe celta, primo del rey Arturo y que tenía la reputación de ser el hombre más atractivo de Inglaterra, se vio obligado a solicitar la mano de la hija de Ysbaddaden, Olwen, pues se encontraba bajo un hechizo lanzado por su madrastra que le impedía enamorarse de ninguna otra mujer. Era una búsqueda difícil, porque nunca había visto a Olwen y ni siquiera sabía donde vivían ella y su padre.

Acudió a Arturo en busca de ayuda y, aunque el rey no había nunca oído hablar de Ysbaddaden y Olwen, respondió generosamente a la petición de su primo. Envió un grupo de sus mejores caballeros en busca de la residencia del gigante, pero cuando éstos encontraron el castillo descubrieron que, por mucho que se aproximaran al edificio, sus muros de piedra se mantenían siempre fuera de su alcance.

Pudieron resolver este enojoso problema cuando encontraron a la mujer de un pastor, que les dijo que Olwen acudía a su granja todos los sábados para lavarse el pelo. Esto les ofrecía una oportunidad de hacer que Culhwch y Olwen se conocieran. Sin duda, Culhwch se debió sentir aliviado al comprobar que ella era una atractiva muchacha mortal. Olwen les llevó a todos al castillo y les presentó a Ysbaddaden, que tuvo una reacción de lo más descortés, expulsándoles con una lluvia de rocas envenenadas.

Pero Culhwch no desistió de su empresa y por fin el gigante accedió a que se casara con Olwen si conseguía realizar una serie de hazañas imposibles. Culhwch, con la ayuda del rey Arturo, consiguió superar todas las pruebas, pero se ve que no confiaba en la palabra del gigante, porque reunió a todos los enemigos de Ysbaddaden y regresó al castillo, donde entre todos mataron al gigante, y Culhwch no perdió tiempo en consumar su matrimonio con Olwen.

Zenda

Ciudad en el norte de Ruritania, que era un pequeño reino situado entre Sajonia y Bohemia. Zenda ha sido siempre una importante base militar, por encontrarse al sur del único paso entre las cordilleras Erz Gebirge y Riesen Gebirge, y entre sus antiguas fortificaciones se incluyen los castillos de Zenda y Festenburg.

A principios de este siglo, Ruritania era un reino típico de la Europa central. Una numerosa clase campesina mantenía a una arrogante aristocracia, interesada principalmente en la caza y en las intrigas cortesanas, y a una próspera burguesía. Aparte de la capital, Strelsau, el país tenía pocas ciudades de importancia, y la mayor parte de la tierra pertenecía a la nobleza.

Zenda adquirió una breve notoriedad política en la década de 1890, cuando se produjo un intento de deponer al rey Rudolf de Ruritania. Un caballero inglés, Rudolf Rassendyl, desempeñó un importante papel en el desmantelamiento de este plan, aunque el resultado final fue la regencia de la reina Flavia.

La familia real de Ruritania fue expulsada del país después de la primera guerra mundial, y el país disfrutó de un breve período de democracia hasta que los nazis lo reclamaron, alegando que era una provincia de Sajonia. En la actualidad es la República Democrática de Ruritania, y en Zenda hay una base de misiles y la oficina local del KGB.



CAPITULO CUATRO

COSAS DE MAGIA, CIENCIA E INVENCION



COSAS DE MAGIA, CIENCIA E INVENCION

La diferencia entre los seres humanos y los demás animales es que nosotros dedicamos mucho tiempo a conseguir que los objetos inanimados nos obedezcan. Otros animales construyen viviendas y quizás algunos artefactos útiles, como las telas de araña, y aceptan el resto del mundo tal como es. Pero nuestros cerebros nos atormentan, empujándonos a manipular perpetuamente los elementos vitales del Cosmos y a tratar de comprender por qué nos obedecen.

Hace algunos siglos, la explicación era simple. Cuando el primer hombre sopló en la primera caña y creó la primera nota musical, supo sin duda alguna que su aliento había dado vida al espíritu de la caña, que había silbado como respuesta. Y todas las demás cosas poseían sus propios espíritus, que cooperaban cuando los hombres descubrían el modo apropiado de dirigirse a ellos. Una persona que conozca los hechizos y rituales adecuados puede conjurar a los dioses para que influyan en los espíritus indicados. Cada dios y cada diosa supervisa a un grupo específico de espíritus, y sólo es cuestión de elegir el dios adecuado, decir las palabras correctas y hacer las ofrendas apropiadas. Los espíritus de la piedra, el metal, la madera y todos los demás materiales colaborarán con la humanidad, asegurando el éxito de una empresa. Por supuesto, los humanos tendrán que hacer el trabajo duro, pero ningún proyecto puede llevarse a buen término sin la ayuda de los espíritus.

Con el paso de los siglos, los magos se convirtieron en técnicos. Aún tienen que conocer las palabras y rituales adecuados para persuadir a los materiales de que cooperen con ellos, a cambio de sustanciales ofrendas, pero saben muy poco de los espíritus de sus materiales. Desde luego, tienen teorías acerca de los átomos y moléculas, pero ¿quién hace que los átomos y moléculas se comporten como lo hacen?

Podemos entender los efectos de todos los fenómenos naturales, pero sólo tenemos vagas nociones de sus causas. Ni siquiera comprendemos la causa del milagro básico: el pensamiento. Un mago moderno puede hablar eruditamente de cosas como las sinapsis eléctricas en el interior del cerebro, pero se queda mudo si alguien le pregunta quién las inventó.

La respuesta es sencilla: el Cosmos existe en un equilibrio entre buenos y malos espíritus, que influyen en nosotros y en todo lo que nos rodea. Nuestros magos pueden influir sobre ellos en cierta medida, y es indudable que han logrado despertar demonios que pueden destruirnos.

En esta sección del libro, examinaremos algunas de las maneras que tienen los hombres de colaborar con los espíritus y elementos del Cosmos.

Cosas de magia, ciencia e invención

Ajo

Planta perenne y bulbosa *(Allium sativum)*, que surgió en el primer punto de la tierra donde Satán posó su pie izquierdo, probablemente en el suroeste de Siberia. Su pariente, la cebolla *(Allium cepa)*, surgió en la primera pisada del pie derecho de Satán.

Este linaje infernal no ha afectado al valor del ajo para los mortales. La planta es una importante protección contra diversos seres sobrenaturales, en especial contra los vampiros. Las personas acosadas por cualquier especie de criaturas nocturnas harán bien en preparar guirnaldas y ramos con tallos y bulbos secos de ajo y colgarlos sobre su puerta y encima de la cama. El poder de la planta mantendrá alejados a los posibles visitantes nocturnos.

Alas de Sedit

Sedit es uno de los nombres que se le dan a Coyote, héroe sobrenatural de algunos indios americanos. Sedit encarna los aspectos creativos y protectores de la naturaleza humana, y también los aspectos aventureros y destructivos. Tiene una cierta semejanza con Reynard el zorro, y posee el mismo talento para meterse en apuros por sus tropelías y salir de ellos gracias a su labia.

En cierta ocasión, el carácter entrometido de Sedit tuvo consecuencias desastrosas para la humanidad. Cuando el Padre Cielo decidió crear a los hombres y las mujeres, encargó a dos buitres que construyeran una escalera entre el cielo y la tierra, para que los mortales pudieran pasar de una dimensión a otra. Sedit pasó por allí y los vio trabajando en la escalera. Cuando le dijeron para qué era, le pareció una tontería, pues, en su opinión, los humanos pronto se cansarían de la vida eterna adquirida al subir y bajar de la tierra al cielo.

Los buitres se mostraron de acuerdo, y abandonaron el trabajo. Pero, antes de marcharse, uno de ellos dijo que también a Sedit se le negaría el paso del cielo a la tierra.

Sedit trató entonces de idear un modo para que sólo él pudiera pasar del cielo a la tierra. Observó que las flores de los girasoles siempre están de cara al sol, y decidió que serían el material ideal para un par de alas. Se fabricó las alas y echó a volar, pero cuando las flores se marchitaron volvió a caer.

Todos los intentos por encontrar un paso de la tierra al cielo han sido infructuosos, y la interferencia de Sedit privó a los mortales de la vida eterna sobre la tierra.

Alectromancia

Método de adivinación del futuro por medio de un gallo blanco. Hay que atar al gallo a una estaca con una cuerda larga, dibujar un círculo en la tierra a su alrededor, y escribir al borde del círculo las letras del alfabeto. A continuación se pone un grano de trigo en cada letra y se le hace una pregunta al gallo. Este se moverá de un lado a otro del círculo y picará los granos de las letras adecuadas para componer una respuesta. (Lógicamente, cuando se come un grano hay que reponerlo en seguida, para que el gallo pueda volver a picar la misma letra si es necesario.)



Antes de formular la pregunta al gallo es necesario repetir cierta fórmula o encantamiento. Cualquier bruja o mago proporcionará este encantamiento a cambio de un pago razonable.

Alfombras voladoras

Son vehículos de vuelo bajo que aceleran de cero a velocidades superlumínicas en una décima de segundo, y pueden transportar hasta tres pasajeros instantáneamente a cualquier punto de destino.



Las alfombras voladoras se diseñan y confeccionan en la India, y sólo pueden adquirirse a través de los agentes del fabricante en Bisnagar, capital del estado del mismo nombre. Es inútil intentar copiar los diseños, porque las formas y colores varían continuamente al examinarlos de cerca.

Hacia el año 1000 d. de C., el precio de una alfombra voladora era de cuarenta bolsas de oro, más veinte bolsas como comisión del agente, pero sin duda el precio habrá ascendido en los diez siglos transcurridos.

Una de las alfombras más conocidas es la que adquirió el príncipe Hasán, de uno de los emiratos del Golfo. Compró la alfombra cuando su padre prometió la mano de la hermosa Nurinhar a aquél de sus tres primos, los príncipes Hasán, Alí y Ahmed, que le llevara a su corte el objeto más asombroso.

Alí consiguió un tubo de marfil con el que se podía ver cualquier cosa del mundo, y Ahmed trajo una manzana que podía curar cualquier enfermedad. El emir fue incapaz de decidir cuál de los tres objetos —alfombra, tubo o manzana— era más maravilloso, y resolvió la

cuestión con un concurso de arquería. Alí fue el vencedor y se casó con Nurinhar, Ahmed se casó con una princesa de la raza de las hadas, y Hasán se retiró a una vida de meditación. Posiblemente no volvió a usar la alfombra voladora, pero se desconoce el paradero actual de esta pieza pionera de la ciencia aeronáutica.

Alquimia

La ciencia que investiga las bases de la creación, con el fin de formular el elixir de la vida (que los alquimistas chinos llaman *tan*), crear seres humanos en forma de homúnculos, y transformar los metales vulgares en oro o plata. Parece probable que fuera el dios egipcio Thot, inventor de la ciencia, el que enseñó alquimia a la humanidad. En otra manifestación, Thot se convirtió en Hermes, el ingenioso y polifacético dios griego, propietario de artefactos tales como sandalias con alas, una varita mágica y una flauta que provoca el sueño. Los alquimistas ponían el sello de Hermes en sus preparaciones, y los alquimistas modernos rinden homenaje al dios diciendo que ciertos compuestos están «herméticamente sellados».

Los alquimistas creen que todo lo que existe en el universo se compone de variaciones de un material básico, la



prima materia. Esta unidad fundamental es una esencia del mercurio, totalmente diferente del «azogue» de uso común. Los alquimistas lo crean eliminando del mercurio ordinario los principios de aire, tierra y agua. Habiendo así obtenido una provisión de *prima materia*, la tratan con una piedra filosofal, que se obtiene refinando azufre hasta su principio básico. Existen dos tipos de piedras filosofales: las blancas, que convierten la *prima materia* en plata, y las amarillas, que la convierten en oro.

Naturalmente, el proceso es sumamente complicado, y los alquimistas tienen que realizar innumerables experimentos en sus intentos de crear *prima materia* y piedras filosofales. Uno de los requisitos esenciales es un fuego tan caliente que atraiga o cree salamandras, que desempeñan un papel vital en los procedimientos creativos. Por consiguiente, la temperatura en el laboratorio de un alquimista es siempre intolerable, y las ropas, barbas y cabellos del alquimista y sus asistentes están siempre chamuscados.

Los alquimistas chinos siguen métodos similares a los de los europeos, pero creen que las proporciones del material básico (al que ellos llaman *tao*) varían en las diferentes sustancias, según su contenido de los principios masculino y femenino, *yang* y *yin*.

Producir el elixir de la vida, que confiere la inmortalidad, es aún más difícil que crear una piedra filosofal. El elixir debe incluir los cuatro elementos —fuego, agua, tierra y aire—, los tres principios —animal, vegetal y mineral— y la *prima materia* o *tao*. Los experimentos dedicados a la producción del elixir hacen que el laboratorio de un alquimista esté siempre asombrosamente sucio y abigarrado, además de intolerablemente caliente, porque necesita una enorme variedad de materiales, incluyendo hígados de cocodrilo, esqueletos humanos, raíces de mandrágora y vejigas de antílope. De hecho, es imposible financiar la búsqueda del elixir si no se es capaz de transformar los metales vulgares en oro.

Amuleto

Objeto mágico que se lleva para obtener protección, a diferencia de los talismanes, que se llevan para atraer la buena suerte o para propósitos concretos como calmar a los perros rabiosos, detener una hemorragia o atrapar a un ladrón.

Un amuleto de utilidad general mantendrá alejadas a casi todas las formas del Mal, pero adquirir un amuleto de este tipo de manera irreflexiva no dará buenos resultados. Debe estar hecho «a la medida» de su portador, con tanta exactitud como un traje ceremonial. Lo ideal es consultar a un astrólogo o adivino acerca de los materiales que emplear, las fases de



la luna en las que se debe fabricar o comprar el amuleto, y el día del mes o del año en que conviene llevarlo por primera vez. Por ejemplo, sería inútil, e incluso peligroso, llevar un amuleto de plata y piedras lunares, si los signos y portentos indican que lo más correcto para cierta personalidad es un medallón con un texto de la Biblia o del Corán.

También se pueden diseñar amuletos para protegerse de enfermedades o dolencias concretas. Un amuleto que contenga milenrama (o que tenga una forma parecida a la de dicha hierba) protegerá contra la gripe. La lavanda protege contra la debilidad nerviosa, y la salvia contra la indigestión. El romero, o su imagen, es un buen profiláctico de aplicación general, mientras que el enebro asegura buen apetito y un flujo correcto de orina.

Probablemente, lo mejor es no fiarse de un solo amuleto para que nos proteja de todos los males y enfermedades, y utilizar varios con diferentes virtudes.

Angakuk

Un mago esquimal, hombre o mujer, poseído o ayudado por el espíritu de algún otro ser, objeto o criatura. Todas las cosas tienen su espíritu propio, incluso el hielo, el aire y las piedras. Una



persona que desee convertirse en angakuk puede participar en ceremonias ideadas para atraer a un espíritu; también puede ocurrir que el espíritu la posea sin previo aviso. Este último fenómeno da origen a los angakuks más poderosos.

La principal función de un angakuk es cuidar del bienestar de la tribu. Si el mal tiempo impide cazar y pescar, el angakuk realiza ciertas ceremonias y el tiempo acaba por mejorar. Si la tribu sufre escasez de pescado, focas, osos y morsas, animales de cuya caza depende, el angakuk debe hacer un peligroso viaje a las profundidades del océano para entrevistarse con la diosa del mar. Cuando regresa a su igloo, que ha quedado sellado durante su ausencia, comunica a la tribu el consejo de la diosa. Quizás haya que trasladar el campamento a un territorio de caza mejor, o esperar a que la caza regrese al territorio actual.

Anillos

Tiras cortas de metal fino curvadas en forma de círculo simétrico, con los dos extremos soldados para que la fuerza esencial del metal no pueda escapar. También se pueden hacer anillos de otros materiales, como piedra, marfil, jade, ámbar, etc., siempre que se puedan tallar en forma de círculo cerrado, para que la fuerza interna del material circule continuamente por dentro del anillo y no pueda salir por extremos abiertos.

Los anillos suelen hacerse para los dedos de personas o seres sobrenaturales, pero son igualmente eficaces en tamaños mayores, como brazaletes, tobilleras o coronas. También se pueden llevar en las orejas.

Los anillos se pueden decorar u ornamentar según los gustos personales, con tal de que el cuerpo siga siendo continuo. Los anillos hechos con varios círculos entrelazados son especialmente eficaces.

El poder interno de todos estos artefactos se deriva de la función de perpetuidad, que es inherente al anillo y se expresa en el dicho «Un anillo no tiene fin». La fuerza, espíritu o esencia de la estructura anular circula constantemente y genera un poder que envuelve al portador en un aura protectora, impenetrable a las fuerzas extrañas, porque se renueva perpetuamente por el poder del anillo.

Esta fuerza esencial se hace aún mayor por impregnación con influencias sobrenaturales. Incluso un simple anillo de oro, si se pone bajo la influencia de los debidos encantamientos, es un poderoso guardián de la fe y la lealtad.

Algunos anillos famosos tienen poderes aún más grandes. El anillo Draupnir, hecho por los enanos para el dios Odín, tenía el poder de aumentar indefinida-



mente la riqueza de su poseedor. El anillo de Andvari (también conocido como el Anillo de los Nibelungos) tenía poderes similares. Los anillos que llevan ciertos dignatarios, como los reyes y obispos, confieren una gracia especial a los suplicantes que los besan.

En Inglaterra, las personas aquejadas de calambres musculares o contracciones internas pueden encontrar alivio poniéndose un Anillo de Calambres. Se puede hacer con cualquier material, pero tiene que estar bendecido en una ceremonia especial a la que asista el monarca reinante, que es quien debe entregarlo.

Los marinos conocen desde hace mucho el poder de los anillos llevados en las orejas, que refuerzan la vista del navegante, permitiéndole incluso ver más allá del horizonte.

Anónimo

El resultado de un horripilante experimento realizado en Savannah, Georgia, a principios del siglo pasado. El Dr. Robert Terriman, médico de renombre, siempre se había sentido fascinado por la idea de devolver la vida a los muertos, y después de muchos años de experimentación decidió construir un cuerpo artificial que estaría controlado por un cerebro vivo. Su razonamiento era que el cuerpo humano no es más que un vehículo encargado de transportar al cerebro y obedecer sus órdenes.

Tuvo que utilizar los materiales existentes en su época, y el cuerpo que construyó resultó un humanoide torpe, aunque ingenioso. La fuerza motriz la proporcionaban botellas de Leyden, a través de las cuales el cerebro enviaba impulsos eléctricos a una serie de delicados engranajes, poleas y ruedas. Todo este complicado artefacto estaba recubierto de fina piel de cabrito, pero tan sólo se parecía a un ser humano en que tenía dos brazos y caminaba sobre dos voluminosas piernas.

Cuando lo tuvo todo preparado, sobornó al sheriff para que le proporcionara el cadáver de un hombre ahorcado por asesinato. Trasladó el cuerpo a su laboratorio en mitad de la noche, y trabajó afanosamente hasta que hubo separado la cabeza y conectado todos los nervios de la espina dorsal a las terminales del cuerpo artificial. Para gran alegría suya, el experimento dio resultado, y Terriman llamó a su creación Anónimo, implicando con ello que no tenía relación con la humanidad normal.

El cerebro de Anónimo, que Terriman mantenía vivo a base de inyecciones de un fluido especial de su propia invención, podía ver, oír y hablar, utilizando los órganos de la cabeza. Al principio cooperó de buena gana con Terriman, que le enseñó a manejar su cuerpo artificial. Pero se trataba del cerebro de un criminal tosco y brutal, y pronto empezó a quejarse de que no valía la pena vivir solamente como un cerebro, sin poder disfrutar de los apetitos sensuales de un cuerpo carnal. Terriman intentó en vano convencerlo de las delicias de la razón pura, pero se vio obligado a controlarle desconectando varias partes de su cuerpo.

El momento culminante llegó cuando presentó a Anónimo en un gran congreso de científicos. Anónimo había accedido de mala gana y Terriman esperaba que la demostración fuera la cumbre de su carrera profesional.

Pero cuando hizo subir a Anónimo al estrado, con la intención de exhibir todos los refinamientos de su creación, el público estalló en risas al ver su ridículo aspecto y su torpeza de movimientos. Irritado, Anónimo utilizó sus dedos de acero para romper el cuello a Terriman y después se arrancó su propia cabeza y se la arrojó al público.

Anteojos de Al-Raschid

Instrumento semejante a un par de gafas de estilo antiguo, con montura fina de oro y cristales tan gruesos que no se puede ver nada a través de ellos excepto en circunstancias especiales.

Según la tradición, eran propiedad del famoso califa de Bagdad, Harum Al-Raschid. Se los regaló un artesano de la ciudad, que era famoso por los extraños artículos que fabricaba. El hijo de dicho artesano era un bribón y, cuando le condenaron a una tanda de bastonazos por algún delito, su padre pidió al califa que fuera misericordioso. Entonces el califa le dijo que perdonaría al joven si el artesano era capaz de inventar un método infalible para identificar a un hombre honrado.

A los pocos días, el artesano regresó con el instrumento antes descrito, y le dijo al califa que el portador no podría ver nada a través de los cristales, excepto el rostro de un hombre honrado.

El califa se puso los anteojos y miró las caras de los principales ciudadanos de Bagdad, que se habían congregado para presenciar la demostración. Pero la única cara que logró ver a través de los anteojos fue la de un joven sirviente, que permanecía humildemente en segundo término.

El artesano dijo que el joven sirviente debía ser la única persona honrada entre los seguidores del califa. Cuando Al-Raschid miró al rostro del artesano a través de los anteojos, pudo verle con claridad, y llegó a la conclusión de que decía la verdad.

El califa perdonó al hijo del artesano y elevó al joven sirviente a un alto puesto, pero pocos meses después descubrió que



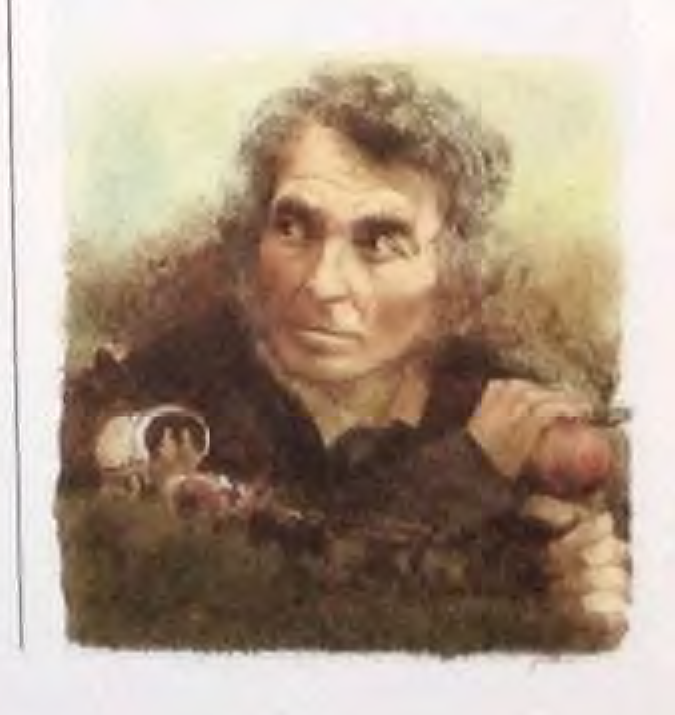
ya no podía ver el rostro de su antiguo sirviente a través de los anteojos.

El sabio califa decidió que era imposible que un hombre ocupara una posición elevada y siguiera conservando su honradez, y destruyó los anteojos por temor de que le hicieran no fiarse de nadie.

Appleseed, Johnny

Héroe popular americano, personaje de la frontera que fue real al menos en parte. Nació en Massachusetts en 1774, con el nombre de John Chapman, pero nadie sabe nada de su vida hasta que apareció en el oeste de Pennsylvania, que por entonces era la frontera de Estados Unidos, en 1800.

Su convicción de que la salvación de la humanidad dependía de su particular doctrina religiosa y del consumo de manzanas le valió el sobrenombre de «Johnny Appleseed» (*Appleseed* = Semilla de manzana). Inició su carrera de misionero pidiendo dos barriles de manzanas podridas en un lagar de sidra, y embarcándose en una balsa para bajar por el río Ohio. A intervalos frecuentes, sacaba unas cuantas semillas de manzana y las plantaba en lugares que pudieran atraer a nuevos colonos, para que éstos



disfrutaran de los efectos benéficos de comer manzanas. En 1834 se estableció durante algún tiempo en Ohio, pero luego siguió en la avanzadilla de las nuevas oleadas de colonos, siempre sembrando sus semillas de manzanas, hasta que murió en 1847 en Fort Wayne, Indiana.

Johnny Appleseed era un hombrecillo suave pero valeroso, que hizo amistad con los indios y trató de reconciliarlos con los colonos blancos. Tenía una relación similar a la de San Francisco con la fauna salvaje de los bosques. En cierta ocasión, oyó rumores de un levantamiento indio y corrió 50 kilómetros en plena noche para avisar a los colonos.

Muchas leyendas y tradiciones rodean la historia de Johnny Appleseed, que está considerado como la vanguardia espiritual de la colonización blanca del Oeste.

Augures

Conocidos originalmente como *auspicios*, palabra que se deriva del latín *avis specio* (observación de las aves), y que designaba a las personas encargadas de interpretar la voluntad de los dioses. Actualmente, «auspicios» se refiere a los presagios indicados por los dioses, mientras que «augures» son aquellos que los interpretan.

Para recibir auspicios de los dioses, un augur tiene que subir a un monte antes



de la medianoche, una noche sin nubes. En la cima debe marcar su *templo* o círculo sagrado, en presencia de un magistrado, y consagrarlo con oraciones a Júpiter, antes de sentarse dentro del círculo, mirando hacia el sur. Los auspicios que aparezcan por la izquierda (el este) se consideran favorables, y los que se vean por la derecha (al oeste) desfavorables. Por ejemplo, un relámpago por el este sería una clara indicación del favor de Júpiter.

Otros auspicios pueden consistir en truenos o estrellas fugaces, pero los más frecuentes son las aves que vuelan al amanecer, que deben interpretarse según sus trayectorias, sus cantos y otras actividades. Las aves más significativas son las águilas, buitres, búhos y cuervos. Si un augur ve varias águilas volando de este a oeste, lo considerará como un auspicio muy bueno, pero si observa un cuervo atacando a una paloma o un buitre devorando el cadáver de un búho, tendrá que interpretar los auspicios mucho más cuidadosamente.

Una especialidad superior es el examen de las entrañas de un ave o un animal matados en sacrificio. También es posible interpretar otros muchos auspicios, tales como el aspecto del cielo, los sonidos y movimientos de los animales y el modo de comer granos un gallo. Sin embargo, la gran popularidad de la observación de aves demuestra que la mayoría de los augures siguen buscando auspicios del modo tradicional.

Balas mágicas

El único tipo de proyectil capaz de derribar a una bruja en pleno vuelo, herir (pero no matar) a un vampiro, o matar a un hombre-lobo. Las balas deben estar hechas de plata pura y, a poder ser, moldeadas en el recinto de una iglesia.

El problema de las balas de plata es que son demasiado blandas para usarlas en las modernas armas de fuego de alta velocidad, o en cualquier tipo de fusil que utilice cartuchos metálicos y balas alargadas. Tampoco pueden estar niqueladas, al estilo habitual desde el siglo pasado, porque el revestimiento de níquel protegería a la víctima de los efectos del núcleo de plata. De hecho, sería muy difícil hacer una bala de plata y el casquillo correspondiente que sirviera para un arma de cañón largo posterior a 1850. Y las pistolas no son recomendables para cazar seres sobrenaturales, a causa de su corto alcance y poca precisión.

Así pues, el cazador deberá proveerse de un mosquete de ánima lisa, que dispare balas esféricas de una onza (28,35 gramos), el molde para las balas, una cierta cantidad de plata pura (100% de pureza), baqueta, estopa, pólvora negra, etc. La calidad balística de las balas de plata es baja, porque el metal es tan blando, que se distorsiona con la explosión propulsora, de manera que el cazador deberá moldear suficientes balas como para poder practicar durante el tiempo necesario. El impacto de una bala esférica de plata de 28,35 gramos de peso es considerable a distancias menores de 100 metros, cuando se dispara con un mosquete de ánima lisa; pero, a distancias más largas, puede causar sólo una herida superficial y colocar al cazador en peligro de sufrir represalias sobrenaturales.

Fiesta de Barmak

Práctica inventada por la noble familia persa de los Barmak para poner a prueba el aplomo y el sentido del humor de una persona. A ésta se la invita a una cena íntima en la que sólo se sirven platos y copas vacíos. Según se van sucediendo los platos, el anfitrión insiste en la exquisitez y el sabor de la comida servida, aunque no tiene que fingir comer los imaginarios manjares ni beber de los vasos vacíos. Un individuo capaz de soportar esta prueba con la debida seriedad, halagando adecuadamente la comida y los vinos, puede ser considerado como una persona superior.

Barro

El material básico empleado por algunos Creadores para dar forma a la Humanidad y a otras criaturas de la tierra. El método habitual es que el Creador modele un hombre y una mujer a partir de cualquier yacimiento de arcilla, para después añadir ornamentos tales como guijarros para los ojos, hierba seca o fibra de coco para el pelo, y semillas para los pezones. Luego el Creador pone las figuras a secar al sol, y cuando están listas sopla sobre ellas para infundirles el aliento de la vida. Naturalmente, el Creador puede escoger cualquier color de arcilla para modelar sus criaturas, pero los preferidos para los seres humanos parecen ser el negro, el amarillo, el pardo, el blanco, el rojo y diversas tonalidades de ocre.

Los humanos son de creación muy simple, en comparación con todos los demás animales. Los Creadores dedicaron mucho más tiempo a éstos, y demostraron un considerable ingenio en sus formas y coloraciones. No contentos con infundirles el simple aliento de la vida, los Creadores les dotaron con una inmensa gama de conocimientos, instintos y capacidades, que probablemente se hubieran malgastado en creaciones tan simples como los hombres y las mujeres.

El empleo de barro para la creación de la humanidad explica por qué ésta tiene un corazón tan terrenal, más predispuesto a los aspectos materiales del universo que a la etérea libertad de la atmósfera.

Algunos Creadores no pusieron cuidado en el manejo del barro y en la preparación de las figuras. Moldearon figuras desproporcionadas o las dejaron secar en mal sitio, con lo que quedaron agrietadas por el sol o erosionadas por el viento y la lluvia. Los Creadores son generalmente mucho menos meticulosos al crear hombres y mujeres que al crear otros animales. En consecuencia, cada animal se parece a los demás de su especie, mientras que los humanos son todos diferentes y las figuras varían mucho entre lo hermoso y lo feo.

Belarivo

El resultado de un hechizo vudú fallido, formulado por una persona (de nombre desconocido) poco ducha en esta rama de la hechicería. La intención era resucitar el cadáver de Joaquín Belarivo y utilizarlo como zombie, para realizar trabajos manuales durante las horas de oscuridad. La ceremonia logró resucitar a Belarivo, pero parece que se omitió algún componente importante del encantamiento, porque Belarivo se negó a trabajar e insistió en acudir a alguna fiesta que se celebrara en las proximidades. La aparición de un cadáver resucitado no es especialmente atractiva, y cuando Belarivo pretendió bailar con las invitadas a una boda, todos los concurrentes huyeron presas del pánico. Sólo el sacerdote se mantuvo firme y con grandes dificultades logró persuadir a Belarivo de que regresara a su tumba.

Después de aquello, los pasos tambaleantes de Belarivo se oían en cuanto la gente empezaba a reunirse para cualquier celebración, desde un cumpleaños hasta un mitin político. Los habitantes del distrito contrataron a los más poderosos practicantes del vudú, en un intento de controlar al cadáver juerguista, pero Belarivo discutió tozudamente con ellos, asegurando con su voz horriblemente chirriante que no pretendía causar ningún daño y que sólo quería disfrutar de la compañía de los vivos.

La gente pensó que podrían librarse de él quedándose en casa, pero cuando Belarivo empezó a presentarse en cenas familiares normales, se vieron obligados a encerrarle, con grandes gastos, en un ataúd de plomo, que enterraron debajo de un gran montón de piedras.

Botas de Siete Leguas

Una legua equivale a 4,828 kilómetros, y las botas de siete leguas permiten a su portador avanzar 33,696 kilómetros a cada paso. Poco más se sabe de este calzado, excepto que se amolda a la medida de cualquiera que se las robe a su anterior propietario.

El primer dueño de tales botas de que se tiene noticia fue un Ogro que habitaba en los bosques franceses. Se sabe que, merced a las botas, iba de montaña en montaña y atravesaba ríos con la misma facilidad que si fueran riachuelos. Pulgarcito, el hijo menor de un leñador, llamado así por ser del tamaño de un dedo pulgar, consiguió arrebatárselas mientras dormía (pues un inconveniente de las Botas de Siete Leguas es que fatigan mucho al que las usa), y comprobó que le estaban perfectamente. Las botas desempeñaron un importante papel en su posterior carrera como mensajero real y correo de damas para llevar mensajes amorosos.

Caballo de Troya

(La denominación más correcta es Caballo de Madera de Troya.) Máquina de guerra empleada para conquistar la ciudad de Troya, probablemente en el siglo IX a. de C.

Troya era una ciudad rica y populosa, situada en la costa del mar Egeo, en lo que ahora es una de las provincias asiáticas de Turquía. Posidón, señor del Océano, fue quien construyó las murallas de Troya, con ayuda del dios Apolo.

La historia de la ciudad es larga y complicada, llena de intrigas, crímenes y traiciones. Esto llegó a su culminación cuando Paris, uno de los cincuenta hijos de Príamo, tercer rey de Troya, visitó Esparta y sedujo a Helena, esposa de Menelao. Helena era la mujer más bella del mundo antiguo, quizás debido a que nació de un huevo que puso Leda cuando Zeus la violó bajo la forma de un cisne.

Cuando Helena acompañó a su amante de regreso a Troya, los griegos se enfurecieron ante la impertinencia del troyano y reunieron una flota de 1.000 barcos para atacar la ciudad. La mayoría de sus grandes héroes se unió a la fuerza expedicionaria.



Pero los troyanos resistieron sus ataques, y el asedio de Troya se prolongó durante diez años. Por fin, el héroe griego Ulises, que estaba ansioso por regresar con su esposa, tuvo una idea para ganar acceso a la ciudad. Obtuvo permiso de su jefe, Agamenón, para construir un caballo de madera lo bastante grande como para contener en su interior veintitrés guerreros. Epiro construyó el caballo, con ayuda de la diosa Atenea. Cuando todo estuvo dispuesto, Ulises guió a sus hombres, y los griegos pusieron en marcha el plan. Quemaron sus campamentos, embarcaron en sus naves y se alejaron hasta más allá del horizonte, dejando sólo el caballo frente a las murallas de Troya.

Si hemos de creer a Eneas, el caballo, hecho de madera de abeto, era tan grande como una montaña. Los troyanos, aliviados con la marcha de los griegos, contemplaban asombrados e indecisos el portentoso caballo. Y mientras se paseaban por el campamento griego, evocando los lugares donde tuvieron sus tiendas los héroes principales o se libraron los más duros combates, alguien insinuó la conveniencia de introducir el caballo en la ciudad. Otros, por el contrario, opinaban que lo más sensato y prudente sería arrojar al mar el sospechoso regalo, prenderle fuego, o por lo menos barrenarlo para ver qué contenía. En medio de esta división de opiniones, bajó de la ciudadela el sacerdote Laocoonte, que increpó a los troyanos por su estupidez, mientras les recordaba la perfidia de los griegos y en particular la astucia de Ulises. Fue entonces cuando pronunció la célebre frase *«Timeo danaos et dona ferentes»* (no me fío de los griegos ni cuando hacen regalos), a la vez que con toda su fuerza arrojaba una lanza que se clavó en el costado del caballo, donde quedó vibrando con siniestro gemido.

Estando la partida en tablas, aparecieron unos pastores troyanos con un griego maniatado. Era Sinón, hijo y nieto de traidores, que inventó una soberbia historia encaminada a engañar a los troyanos e inducirlos a que metieran el caballo en la ciudad. Contó que había tenido que huir del campamento griego, porque le habían destinado a ser sacrificado para apaciguar a los dioses y obtener una buena travesía. Explicó asimismo que el caballo estaba dedicado a Palas Atenea y que había sido construido en expiación por haber destruido el Paladión, una estatua de madera de la diosa, donada por Zeus a los troyanos. Aseguró que lo habían hecho tan grande para que no pudieran meterlo en la ciudad, pues estaba escrito que, si Troya lo albergaba dentro de sus muros, toda el Asia caería en su poder.

Así las cosas, por desgracia para los troyanos y suerte para los griegos, aparecieron dos gigantescas serpientes desde el mar, que se arrojaron sobre Laocoonte y sus dos hijos. Los troyanos, creyendo que se trataba de un castigo por haber osado arrojar su lanza contra el caballo de la diosa, decidieron introducirlo en la ciudad aunque tuvieran que derribar sus muros.

También Helena advirtió a las tropas de que el caballo de madera era una trampa, e incluso golpeó sus costados, pronunciando los nombres de los griegos que sospechaba se encerraban en su interior. Pero Ulises mantuvo callados a sus hombres, y en la euforia de su aparente victoria los troyanos no hicieron caso a Helena e introdujeron el caballo en la ciudad.

Sinón se escabulló e hizo señales a la flota griega, que regresó al amparo de la oscuridad. Al mismo tiempo, los guerre-

ros griegos salieron del caballo y corrieron a las puertas de la ciudad. Mataron a los guardias, abrieron las puertas y las defendieron hasta que el ejército griego desembarcó y atacó la ciudad.

Este fue el final de Troya, pues los griegos saquearon e incendiaron la ciudad, matando o esclavizando a todos sus habitantes. En cuanto a Helena, su final es incierto. Algunos dicen que se casó con el héroe griego Aquiles. Otros aseguran que murió en la batalla de la toma de Troya, y se convirtió en una estrella junto con sus hermanos, los gemelos Cástor y Pólux. Según otros, se refugió en Rodas, cuya reina, desconfiando de su peligrosa belleza, acabó por hacerla ahorcar.

Caballo encantado, El

Artefacto construido por un técnico indio anónimo. No se sabe nada de sus antecedentes y su final fue desdichado.

Apareció, como surgido de la nada, en la corte del Sha de Persia, cuando los ciudadanos de Bagdad estaban celebrando el Festival de Año Nuevo de Nuruz. El sha acababa de inspeccionar una exposición de artesanía persa cuando el indio se acercó al cortejo real llevando al caballo.

Los persas son buenos entendidos en caballos, y la concurrencia admiró la magnífica planta del corcel, con sus espléndidos arreos y silla. Pero al examinarlo de cerca descubrieron que no era un caballo de verdad, sino una construcción tan perfecta que parecía viva. No obstante, el sha no se mostró dispuesto a recompensar al indio, alegando que cualquier artesano experto era capaz de hacer una réplica semejante.

El indio protestó, asegurando que ni los persas eran capaces de hacer un caballo encantado, y menos uno que pudiera volar. Y lo demostró montando en el caballo y haciendo girar una clavija que éste tenía en el cuello: el caballo se elevó en el aire, volando 10 kilómetros en un cuarto de hora.

El sha quedó tan impresionado que pretendió comprar el caballo, y el indio dijo que quería a cambio a la hija del sha. Este estaba dispuesto a acceder, no sólo para obtener el caballo sino también para impedir que fuera a parar a manos de algún otro monarca. Pero su hijo, el príncipe Kamaralakmar, protestó indignado y tras una fuerte discusión el sha propuso a su hijo que probara el caballo para ver si eso le hacía cambiar de opinión.

El príncipe montó en el caballo, giró la clavija y salió disparado por los aires, perdiéndose de vista, mientras el indio se mostraba muy alarmado, pues Kamaralakmar había despegado sin esperar a recibir un plan de vuelo ni instrucciones de manejo. Suplicó al sha que no se irritase con él si Kamaralakmar sufría algún daño, pero el sha, algo injustamente, le hizo encerrar, jurando que le ejecutaría si el príncipe no regresaba en tres meses.

Kamaralakmar sufrió temor y vértigo cuando el caballo le elevó a tal altura que las montañas de su país parecían una masa confusa allá abajo. Cuando consideró que ya había probado suficientemente el caballo, trató de regresar a Bagdad, tirando de las riendas del caballo e invirtiendo la dirección de la clavija. Pero el caballo siguió volando, cada vez más alto y más rápido, y Kamaralakmar se vio incapaz de controlarlo hasta que descubrió otra clavija, casi oculta bajo la oreja derecha del caballo.

Apretó con cuidado la clavija, y el caballo volador emprendió un largo planeo que duró varias horas. Por fin, el caballo aterrizó suavemente en el tejado de un magnífico palacio, que Kamaralakmar exploró hasta encontrar la cámara del harén, ocupada por la princesa de Bengala y sus damas.

Por suerte para él, la princesa recibió al visitante nocturno con real aplomo. Ordenó que sus sirvientas le atendieran, y al día siguiente el príncipe no sólo le contó su extraña aventura, sino que además pidió su mano. Ella dijo que necesitaba tiempo para pensarlo y le pidió que se quedara en Bengala para familiarizarse con el país.

Al cabo de dos meses, accedió a volar con él a Persia y montó a la grupa del caballo encantado. Kamaralakmar no tenía ya dificultad para manejar los controles, y en dos horas y media aterrizó en una casa de campo a las afueras de Bagdad.

Dejó allí a la princesa mientras él se dirigía a la ciudad a ver a su padre, que se alegró enormemente de su regreso y accedió de inmediato al matrimonio de su hijo. Además, hizo que soltaran al indio y le ordenó que se alejase de Persia, llevándose su caballo.

Pero el indio estaba resentido por el tratamiento a que le había sometido el sha, y cuando fue a recoger el caballo, encontró a la princesa y le dijo que el príncipe Kamaralakmar le había enviado para escoltarla a Bagdad. Ansiosa por ver de nuevo a su amado, la princesa montó tras él y el sabio hizo girar la clavija. En pocos momentos, la joven se dio cuenta de que no volaban hacia Bagdad, sino en dirección opuesta.

No podía hacer nada más que agarrarse al caballo, que volaba sobre montañas y desiertos, hasta que por fin aterrizó en un bosque del reino de Cachemira. Ordenó a la princesa que le esperara mientras



él iba a comprar comida, y a su vuelta le dijo que ya era hora de que cediera a sus deseos. Pero ella empezó a gritar con tal fuerza, que la oyó el sultán de Cachemira, que estaba de cacería en el bosque.

El sultán y su séquito acudieron en ayuda de la princesa, y la llevaron a su palacio junto con el caballo. Ninguno de ellos fue capaz de descubrir el secreto del caballo encantado, la princesa no lo sabía y el lujurioso sabio indio estaba tan decepcionado por su segundo fracaso en conseguir una princesa, que guardó absoluto silencio. El sultán le hizo arrojar a un calabozo y el caballo pasó a formar parte del tesoro real.

Al día siguiente, el sultán le dijo a la princesa que, en lugar de enviarla de vuelta a Persia o a Bengala, había decidido hacerla su esposa. Esta proposición no fue del agrado de la princesa, que decidió fingirse loca.

Pero el sultán estaba tan ansioso de estrecharla en sus brazos, que hizo llamar a todos sus doctores para que la trataran y, cuando ella se les enfrentó llena de furia, envió mensajeros a todas partes, en busca de médicos que pudieran calmarla. Uno tras otro llegaron médicos con diferentes tratamientos, pero ella les ahuyentó a todos con sus frenéticos gritos y ataques de histeria.

Mientras tanto, Kamaralakmar había partido de Persia en busca de la princesa. Tras viajar de un lado a otro, oyó la extraña historia de la princesa loca y pensó que debía de ser la que él buscaba. Se dirigió a Cachemira disfrazado de médico y se aproximó humildemente al sultán, diciendo que era especialista en curar la locura, pero que tenía que visitar al paciente a solas.

El sultán, a esas alturas, estaba ya dispuesto a intentarlo todo y accedió a su propuesta. Al principio, la princesa pensó que se trataba de un médico más y le recibió con un ataque de furia, pero pronto se convirtió en gozoso reconocimiento. El le dijo que tenía que fingir estar curada en parte, y luego le explicó al sultán el problema de la princesa loca. No estaba loca, sino encantada, por haber llegado montada en un caballo encantado. Sólo podía curarse volviendo a montar en el caballo y aspirando el humo de ciertos perfumes mágicos.

El sultán accedió encantado a todos los tratamientos propuestos por el nuevo médico y dispuso que trajeran el caballo y lo colocaran en el patio del palacio. Ordenó que vistieran a la princesa con vestidos magníficos y la adornaran con sus joyas más preciosas, y convocó a toda la población para que contemplara la curación de la muchacha destinada a ser su esposa.

Cargada con las joyas del sultán, la princesa montó en el caballo, mientras Kamaralakmar ordenaba a los sirvientes que colocaran a su alrededor una serie de pebeteros humeantes. La multitud le vio arrojar diversos polvos sobre las brasas, murmurando extrañas palabras y gesticulando por encima de las nubes de vapor que se alzaban.

Los vapores emitían una fragancia deliciosa, pero poco a poco se fueron haciendo más densos hasta ocultar al príncipe, a la princesa y al caballo encantado. Protegido por esta pantalla de humo, Kamaralakmar montó tras ella y giró la clavija.

Mientras el caballo se elevaba, el príncipe y la princesa sonrieron triunfalmente y Kamaralakmar le gritó al sultán: «¡Sultán de Cachemira, la próxima vez que quieras casarte con una princesa que implore tu protección, aprende antes a obtener su consentimiento!»

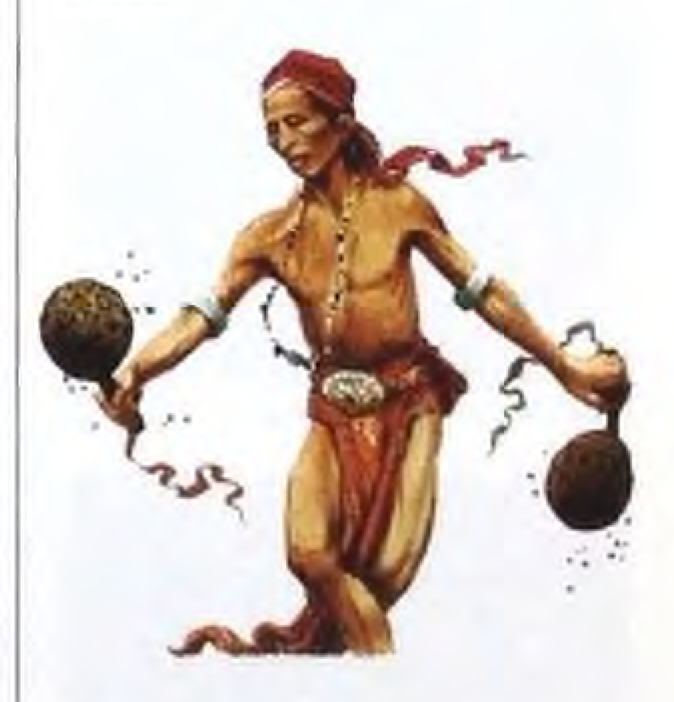
Pocas horas después, el príncipe y la princesa aterrizaban sin contratiempos en Bagdad, donde se casaron en una ceremonia de gran esplendor. En cuanto al infortunado indio, el sultán de Cachemira le hizo decapitar.

Campanas

Estos instrumentos son sumamente eficaces para ahuyentar a los malos espíritus. El impacto del badajo en la campana libera la esencia o *principia metallica* del metal con el que está hecha la campana, y esta esencia se transmite con las ondas sonoras. Los malos espíritus son alérgicos a los *principia metallica*, porque todos los metales de la tierra eran al principio propiedad de enanos y gnomos, contra los cuales no pueden nada los malos espíritus. El metal de las campanas, que es una aleación de cobre y estaño, es especialmente potente, porque estos metales eran propiedad de los pixies de Cornualles.

El poder de una campana suele ser proporcional al tamaño del instrumento. El resonante tañido de campanas como la Kaiserglocke de la catedral de Colonia, la Tsar Kolokol de Moscú, la Gran Tom de Lincoln y la de la iglesia de Riverside en Nueva York, envía devastadoras vibraciones que penetran en la sustancia de los malos espíritus. En términos humanos, estas vibraciones tienen un efecto similar al del rechinar de dientes, el dislocamiento de los huesos en sus alvéolos, el agarrotamiento de todos los músculos del cuerpo y una revulsión general de los intestinos. Naturalmente, los malos espíritus se alejan todo lo que pueden del sonido de las campanas. Las campanillas de oro y plata para uso doméstico pueden resultar muy eficaces si se siente la presencia de algún mal espíritu en la casa. Las campanas de cristal y los colgantes que se colocan para que repiquen al moverlos el viento no tienen auténtico poder, pero a veces asustan a los espíritus, que los confunden con campanas metálicas.





Carracas, maracas, sonajeros

Instrumentos que producen un sonido agudo cuando se sacuden o agitan. Una calabaza hueca, con unas cuantas piedras o semillas secas en su interior constituye una excelente maraca. Sin embargo, existen innumerables variedades de estos instrumentos, que van desde recipientes huecos hasta tiras de madera que se hacen entrechocar unas contra otras.

Las carracas son valiosos accesorios en las ceremonias sobrenaturales, porque su irritante ruido llama la atención de los espíritus. En caso de enfermedad, un hechicero usará una carraca para advertir al demonio que ocupa el cuerpo del paciente de que debe abandonarlo. El continuo ruido mantiene despierto al demonio, obligándole a escuchar los encantamientos que debilitan sus poderes.

También se utilizan en las ceremonias para provocar lluvia, con el fin de despertar a los espíritus del cielo; en las danzas de caza, para imitar el batir de las pezuñas; en los ritos de fertilidad, para despertar a los espíritus de la creación; en las danzas de guerra, para atraer a poderosos espíritus en ayuda de la tribu; en

las botaduras de canoas, para advertir a los espíritus acuáticos que van a tener un nuevo compañero; y en otras innumerables ceremonias. Son instrumentos que se hacen rápidamente y con facilidad, y pueden emplearse en casi cualquier ocasión relacionada con lo sobrenatural.

Para las madres, una de las aplicaciones más importantes del sonajero es la protección de sus bebés. Si la madre deja un sonajero al alcance de la mano del niño, éste podrá hacerlo sonar al sentir la proximidad de espíritus malignos. El sonido atrae la atención de los espíritus responsables del cuidado de los niños, que pronto expulsan a los demonios.

Clavos

Los clavos metálicos, sobre todo los de hierro o acero, son armas defensivas y ofensivas muy eficaces contra brujas, goblins, hadas, pixies y seres similares. Llevando un clavo en un bolsillo, se evita el que los pixies puedan hacer que uno se extravíe (porque el clavo mantiene a su poseedor fijo en el camino correcto). Clavando un clavo en la pisada de una bruja, se le causa tal dolor, que sus actividades quedan considerablemente restringidas. Los clavos clavados en una



puerta, sobre todo si se insertan varios en forma de cruz, impiden que diversos tipos de seres entren en la casa. Un clavo colocado sobre cualquier objeto que se deje al aire libre evitará que las hadas se lo lleven, porque el «poder fijador» de un clavo es más fuerte que los poderes de levitación de las hadas. Si uno tiene que viajar de noche, unos cuantos clavos esparcidos sobre las propias huellas evitarán la persecución de criaturas nocturnas.

Se han propuesto varias teorías para explicar la potencia de los clavos metálicos. Algunos dicen que representan los clavos de la Crucifixión. Según otros, los seres sobrenaturales temen su poder místico de sujetar una cosa a otra. Cualquiera que sea la razón, un buen puñado de clavos proporciona a cualquier mortal una protección económica y eficaz.

Cornucopia

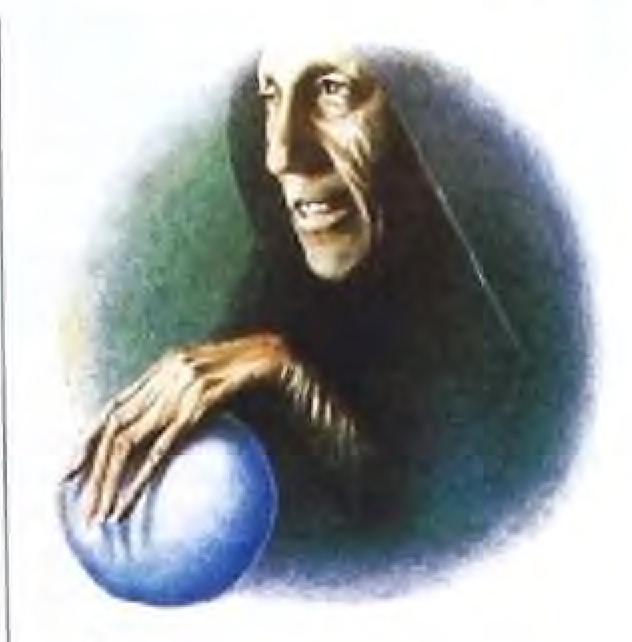
Palabra derivada del latín *cornus* = cuerno y *copia* = abundancia. También conocido como «cuerno de la abundancia». La cornucopia original era uno de los cuernos de la cabra Amaltea, que amamantó al gran dios Zeus cuando éste era un bebé. Zeus quedó tan agradecido a Amaltea (la cual al parecer tenía algún parentesco con Pan), que la instaló en los cielos como la constelación de Capricornio, pero le quitó uno de sus cuernos para regalárselo a las ninfas. Zeus dedicaba gran parte de su tiempo a la persecución de ninfas, y parece que utilizó la primera cornucopia como táctica para vencer su resistencia. Les dijo que siempre que desearan algo de comer o beber no tenían más que pedírselo al cuerno, del que surgiría todo lo que desearan. Las ninfas comprobaron que esta promesa de Zeus (a diferencia de otras de sus promesas) se cumplía con creces. Cada vez que le pedían a la cornucopia frutas, granos, miel, vino o cualquier otro alimento o bebida, el cuerno respondía tan generosamente que podían darse un festín hasta saciarse.

Cristales, Bolas de cristal

La práctica de la cristaloscopía o contemplación de cristales se inició entre los Incas, los Apaches y los aborígenes Euahlayi de Nueva Gales del Sur, en Australia. Otros pueblos han utilizado diferentes sustancias y superficies, desde agua en una cáscara de coco hasta espejos metálicos o de cristal, con el fin de adivinar el futuro, pero no cabe duda de que el cristal es lo más efectivo. Procede de las entrañas de la Madre Tierra, cuya sabiduría abarca todas las cosas pasadas, presentes y futuras.

La palabra cristal se deriva de las palabras griegas que significan «hielo transparente», y el primer requisito para la cristaloscopía es una bola simétrica de cristal de roca transparente, como el que se encuentra en los Alpes. Se pueden usar otros tipos de cristal, pero si son turbios o veteados, el futuro se verá igualmente confuso. El ideal absoluto es una bola de cristal de roca tallada por gnomos alpinos, pero tales artefactos son prácticamente imposibles de encontrar en la actualidad. Las bolas de vidrio, utilizadas corrientemente por los charlatanes a causa de la escasez de auténticas bolas de cristal de roca, son ineficaces para la verdadera cristaloscopía.

Un practicante de la cristaloscopía, con el don de adivinar el futuro, que haya seguido el largo aprendizaje necesario para este arte y carezca de codicia, egoísmo, envidia y deseos carnales, puede leer el futuro en una bola de cristal tan claramente como una persona normal ve



un programa de televisión. Verá pequeñas figuras en las insondables profundidades del cristal puro, representando escenas que se encuentran más allá del umbral del futuro.

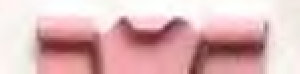
No obstante, este don es muy raro, y el cristaloscopista corriente no verá más que colores, formas y sombras fugaces. Los colores de la gama rojo-naranja indican desgracias o desastres, mientras que las tonalidades verdes y azuladas presagian cosas agradables. El movimiento de las sombras en el interior del cristal puede indicar el destino de la persona cuyo futuro se está investigando, pero se necesita una gran pericia para interpretarlo. Suponiendo siempre que el cristaloscopista esté utilizando una bola de puro cristal de roca y no una imitación barata, estas interpretaciones deben tomarse muy en serio.

Cuerda, Truco indio de la

Truco que realizan los artistas hindúes versados en artes ocultas. Los accesorios habituales son un niño, un cuchillo afilado, una cesta, una cuerda fuerte de unos cuatro metros, una tela blanca grande y una flauta u otro instrumento de viento. La actuación se realiza siempre al aire libre, por lo que no hay posibilidad de engaño.

Cuando el artista ha atraído a suficiente público, y cada uno ha pagado el precio adecuado, empieza a tocar la flauta. A los pocos momentos, la cuerda responde a la extraña melodía moviéndose en el cesto como una serpiente y levantando la cabeza. El artista toca con más fuerza y la cuerda se va extendiendo hacia arriba, hasta que queda vertical en el aire, con el extremo inferior a poca distancia del suelo. En el extremo superior, se forma una pequeña nube, inducida por las notas de la flauta.

Entonces el artista da una palmada y el niño trepa por la cuerda hasta desaparecer en la nube. El artista se inclina ante los aplausos del público, levanta la cabeza y le ordena al niño que baje.



Pero el niño no responde, y después de repetir la orden unas cuantas veces, el artista pierde la paciencia. Coge el cuchillo, se arremanga la ropa y trepa hasta desaparecer él también en la nube.

La multitud mira ansiosamente la nube, sin ver nada pero oyendo el ruido de una furiosa discusión. En seguida se oye un grito de dolor y una de las piernas del niño cae sangrando al suelo.

Un instante después, cae de la nube la otra pierna. Le siguen los brazos, la cabeza y finalmente el tronco. El artista baja refunfuñando y recoge los espantosos restos humanos, envolviéndolos en la tela.

Una vez más, se pone a tocar la flauta, con notas agudas y penetrantes que hacen que el fardo se agite hasta que por fin la envoltura se rasga y el niño sale sonriendo con sus dientes blanquísimos y su esbelto cuerpo totalmente restaurado.

Una última nota de la flauta hace desaparecer la nube y la cuerda vuelve a caer al cesto. El artista y el niño abandonan apresuradamente la escena, dejando al público discutiendo acerca del fenómeno.

Son tantos los viajeros que han descrito el llamado «truco de la cuerda», que es imposible dudar de su autenticidad, pero por alguna razón nunca se practica en nuestros días, aunque sería sin duda una enorme atracción turística.



Dama Kerith

Sistema de alarma utilizado por Jarith Ibn Jabala de Arabia, en los tiempos anteriores al Profeta del Islam. Jarith se alió con los romanos contra los persas, que amenazaban a las naciones civilizadas con su codicia, y pasó gran parte de su vida guiando a sus ejércitos en el campo de batalla. Recibió grandes honores de los romanos, que le hicieron patricio del Imperio, pero echaba de menos la paz y el disfrute de su hermoso palacio y su ciudad, Jirbat-al-Baidha. Por desgracia, descubrió que era imposible descuidar la vigilancia, incluso en su harén, porque los persas enviaban continuamente asesinos disfrazados para matarle.

Durante una batalla con los persas, sus hombres se apoderaron de una figura de mujer de tamaño natural. Estaba exquisitamente modelada en varios metales, con esmeraldas como ojos y rubíes en los labios y pezones. Mientras los árabes admiraban la figura, ésta abrió sus labios de rubí y dijo: «Soy la Dama Kerith y aviso a mi propietario de la traición.»

Esto les llenó de asombro, pero la figura ya no volvió a hablar ni respondió a ninguna pregunta. Jarith se la llevó a su ciudad y la montó sobre un pedestal cerca de las puertas de la ciudad, como símbolo de sus victorias sobre Persia.

Permaneció en silencio muchos meses, hasta que un día un grupo de mercaderes entró en la ciudad acompañando a una caravana. Entonces la Dama Kerith abrió de repente los labios y emitió un penetrante grito: «¡Alarma! ¡Alarma!»

Siguió gritando, tan fuerte que despertó a toda la ciudad, hasta que los guardias arrestaron al grupo de mercaderes, que resultaron ser asesinos, llegados para matar al noble Jarith Ibn Jabala.

A partir de entonces, Jarith trató con gran respeto a la Dama Kerith, y siempre tuvo la figura a la puerta de su tienda o de su alcoba. Pero tras la muerte de Jarith, cuando Mahoma, hijo de Abdula y Amina predicaba la doctrina de Alá, los árabes consideraron que la figura no era más que un ídolo pagano y la Dama Kerith fue destruida.

Diablo embotellado

Este ser y su peculiar habitáculo fueron vistos por última vez en Papeete, la capital de Tahití, en la década de 1880. Su último poseedor conocido fue un brutal y borracho ex contramaestre de un barco ballenero, que había desertado de su nave.

El diablo embotellado vive en una botella de cuello largo y vientre redondo, aproximadamente de un litro de capacidad. El vidrio es blanco como la leche, con iridiscencias cambiantes. En su interior se ve algo moviéndose vagamente, como sombras y llamas.

El vidrio fue templado en los fuegos del infierno y la botella es indestructible por las fuerzas conocidas por el hombre. El corcho no se puede sacar ni meter más en la botella. Si se utiliza un sacacorchos, éste se sale del tapón al tirar y el corcho queda tan intacto como siempre.

Si el poseedor de la botella pide al diablo que se manifieste, éste sale y vuelve a entrar con la agilidad de un lagarto. Pero el que lo ha conjurado queda como paralizado de horror durante muchas horas.

El propietario de la botella no necesita ver al diablo para conseguir lo que desee. No tiene más que pedirlo y lo obtiene inmediatamente. Se dice que Napoleón Bonaparte fue dueño de la botella, y que hubiera podido conquistar el mundo entero si no la hubiera vendido.



Poseer la botella tiene un inconveniente. Si uno aún la tiene el día de su muerte, va derecho al infierno. Esto hace que cada propietario se muestre ansioso de librarse de la botella cuanto antes. Sabe que si el diablo embotellado es lo bastante poderoso como para conceder cualquier deseo, no tendrá problemas para enviar a una persona al infierno.

El problema es que la botella no se puede regalar ni tirar. Siempre vuelve a su propietario. El único modo de obtener la botella es comprársela a uno de los propietarios temporales, y el único modo de librarse de ella es venderla por menos de lo que se pagó al comprarla.

Cuando se la vio por última vez, la botella se había vendido por sólo dos céntimos franceses, y el propietario tenía grandes dificultades para venderla. El que la comprara, por un solo céntimo, sabía que difícilmente podría venderla por menos. Pero el brutal contramaestre aseguró que de todas maneras estaba destinado a ir al infierno y compró la botella por un céntimo, con la intención de pasar el resto de su vida emborrachándose.

Nadie sabe lo que sucedió con la botella después de la muerte del contramaestre, pero las monedas se han devaluado muchas veces desde el siglo pasado y su valor aún sigue descendiendo. Es posible que la botella y su residente sigan pasando de mano en mano, confiriendo terribles poderes a los gobernantes de nuestro mundo.

Dibujos, cuadros, retratos, etc.

La reproducción del rostro de una persona por cualquier medio, sea un mero dibujo a lápiz, un retrato pintado o una fotografía, es seriamente desaconsejable. Algunas religiones prohíben expresamente tales reproducciones, porque el que captura los rasgos de una persona puede también esclavizar su alma. La mayoría de los llamados pueblos primitivos del mundo tienen vetado todo tipo de ilustraciones, excepto para emplearlas en hechicería o magia de caza. El que hace una imagen de una criatura viviente adquiere poder sobre su espíritu, y puede utilizar la imagen o reproducción como base para sus hechizos y encantamientos. Por otra parte, el artista puede revelar sin querer más cosas sobre el modelo que las que éste mismo sabe, lo cual demuestra el carácter misterioso de todo el proceso.

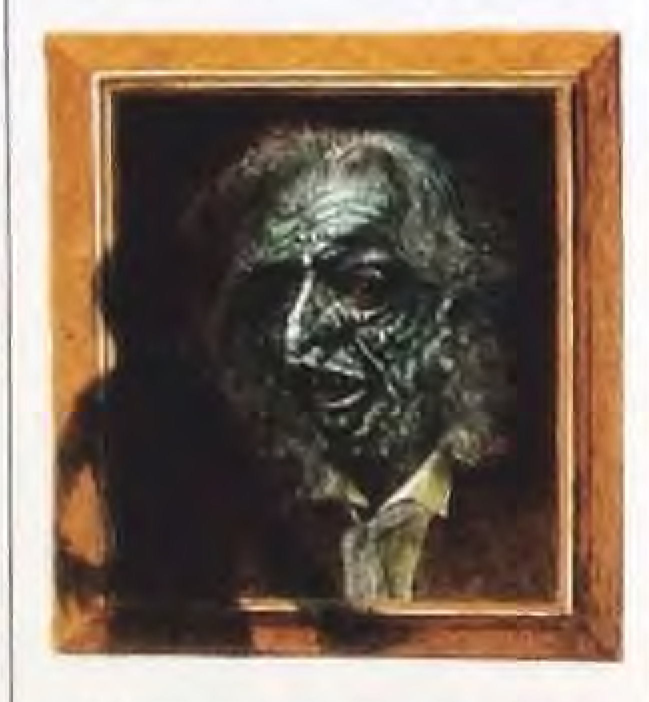
El grave peligro de los retratos queda ampliamente demostrado en el caso de Dorian Gray, nieto del Duque de Kelso e hijo de Lady Mary Devereux, la mujer más hermosa de Londres, casada con un teniente al que Kelso hizo matar por un espadachín profesional en un duelo poco después de la boda.

Parece que Dorian se crió como cualquier otro joven inglés de clase alta, y hacia 1870 inició la superficial existencia de un hombre de mundo con un interés de diletante por «la belleza y las artes». Posiblemente el tipo de joven que hubiera seguido el culto del «Esteticismo» preconizado por Oscar Wilde: hacer un arte de la propia vida. Era casi con seguridad bisexual, porque los escándalos que más adelante se asociaron a su nombre incluían el caso de un joven oficial de la Guardia Real que se suicidó y el de Lady Gloucester, que murió abandonada en una villa de Mentone.

La principal diferencia entre Dorian Gray y el resto de sus contemporáneos buscadores de placeres era la posesión de una excepcional belleza varonil. Se trataba de un joven sumamente atractivo, con labios rojos y finamente curvados, ojos azules y francos, y pelo rubio y ondulado. Su rostro reflejaba todo el candor y pureza apasionada de la juventud, y daba la impresión de que se había mantenido incontaminado por el mundo.

Basil Hallward, famoso artista de la alta sociedad, ardía en deseos de pintar su retrato, pero cuando Dorian contempló la obra terminada, tuvo una reacción muy extraña. Trató de destruir el retrato, pero Hallward se lo impidió. El joven no estaba dispuesto a aceptar que él tendría que envejecer mientras la imagen del retrato se conservaba eternamente joven y bella. «¡Oh, si fuera al revés! —exclamó—. Si fuera el cuadro el que cambiara y yo pudiera ser siempre como soy ahora!»

Cuando Hallward envió el cuadro a la residencia de Dorian, éste lo colgó en la biblioteca, donde permaneció hasta que estalló el primero de los muchos escándalos relacionados con Dorian Gray. La actriz Sybil Vane, con la que estaba comprometido, se envenenó cuando él rompió el compromiso sin dar muestras de emoción alguna. Inmediatamente después de este suceso, Dorian vio que en el retrato habían aparecido líneas de crueldad alrededor de la boca, aunque él seguía teniendo la piel tan lisa y juvenil como siempre. Su reacción consistió en trasladar el cuadro a una habitación del piso alto, donde nadie sino él lo pudo ver hasta muchos años después.



Mientras tanto, su búsqueda de belleza y placeres adoptó tonos más siniestros. Con el paso de los años, la sociedad londinense se llenó de chismes y rumores acerca de su corrupción y libertinaje, pero incluso los que contaban estas vergonzosas historias encontraban difícil creerlas, puesto que los ojos de Dorian se mantenían claros e inocentes y sus facciones seguían siendo tan cándidas como las de un muchacho.

Cuando Dorian tenía treinta y ocho años, volvió a encontrarse con Basil Hallward, y el artista le suplicó que negara los escándalos que circulaban, diciendo que los consideraba increíbles, pero que cada vez se hacían más espeluznantes. Dorian replicó: «Llevo un diario de mi vida día a día... Te lo mostraré si vienes conmigo.» Llevó a Hallward al polvoriento ático donde guardaba el retrato y el artista esperó ver algún registro escrito que demostrara que los escándalos eran falsos. Pero cuando Dorian descorrió la cortina que ocultaba el retrato, el asombrado artista vio un rostro repulsivo que le sonreía. Era como si todas las lacras del pecado estuvieran devorándolo.

Con vehemente jactancia, Dorian reveló que los escándalos eran ciertos, pero que su corrupción sólo se manifestaba en el rostro del retrato. Si su propia cara hubiera mostrado tales signos de degradación, no habría podido seguir embaucando a hombres y mujeres, y el mundo no dudaría de su perversión. Terminó culpando a Hallward por haber pintado el retrato tan hermoso, haciéndole desear que fuera la cara pintada, y no la suya propia, la que reflejara los cambios producidos con los años. En un ataque de furia, mató a Hallward a puñaladas e inmediatamente las manos del retrato se tiñeron de sangre.

Chantajeó a un antiguo amigo, Alan Campbell, para que se deshiciera del cadáver de Hallward. Campbell lo hizo y a continuación se suicidó. Dorian continuó con vida depravada y se hizo cada vez peor, hasta que se enamoró de una inocente muchacha del campo y decidió reformarse por fin. Se sentía tan convencido de que tenía una vida nueva por delante, que pensó que el retrato reflejaría estos sentimientos y recuperaría su belleza original.

Lleno de esperanza, corrió a contemplar el retrato. Pero, cuando descorrió la cortina, vio que la cara era más abominable aún que nunca, y que el rojo de las manos parecía sangre recién derramada.

Apuñaló furiosamente el retrato con el mismo cuchillo con el que había matado a Basil Hallward, creyendo que podría matar el pasado e iniciar una nueva vida. Pero los transeúntes de la calle oyeron un grito y un golpe y, cuando los sirvientes de Dorian irrumpieron en la habitación, encontraron un hombre muerto, con un cuchillo clavado en el corazón. El cadáver estaba tan marchito, arrugado y con un rostro tan ajado, que sólo reconocieron a Dorian por los anillos que llevaba.

Sonriendo tranquilamente sobre el cadáver había un espléndido retrato del joven Dorian Gray, con toda la fuerza y belleza de su juventud.

Dientes de dragón

El empleo de dientes de dragón es un método sencillo para ampliar las fuerzas armadas de cualquier país. El primero en practicarlo fue Cadmo, rey de Tebas.

Primero se rotura un terreno como para sembrar grano (no es necesario ararlo con dos bueyes que respiren fuego y con pezuñas de bronce, como Jasón se vio obligado a hacer). A continuación, se mata cualquier dragón que se encuentre a mano y se le arrancan todos los dientes. Se siembran los dientes en los surcos, se tapan un poco y se espera a cierta distancia.

Las primeras señales de crecimiento son puntas de lanza que brotan del suelo. Pronto va creciendo el mango y enseguida aparecen los penachos de cascos de bronce. Cuando éstos se levantan del suelo, surgen bajo ellos los rostros feroces y curtidos de veteranos guerreros, que en cuanto sus labios sobresalen del

suelo empiezan a lanzar salvajes gritos de guerra. Los cuerpos de estos guerreros, con corazas de bronce y armados con espadas y escudos, además de las lanzas que aparecieron en primer lugar, emergen rápidamente de la tierra y forman en filas, según el modo en que se sembraron los dientes de dragón.

Lamentablemente, estos productos de la tierra (conocidos en botánica como *Espartoi*) son luchadores tan fieros que se atacarán unos a otros si no tienen otro enemigo a la vista. Cuando Cadmo sembró los dientes de dragón, los *Espartoi* resultantes lucharon con tal ferocidad que sólo sobrevivieron cinco de ellos. Cuando Jasón sembró el resto de los dientes recogidos por Cadmo, los *Espartoi* le habrían atacado si no se le hubiera ocurrido lanzar una piedra contra uno de ellos, dándole en la armadura y rebotando hasta golpear a otro. Cada uno culpó al otro, y los demás *Espartoi* formaron rápidamente dos bandos que lucharon hasta matarse.

Por consiguiente, el sembrador de dientes de dragón debe adoptar las precauciones necesarias para controlar a los *Espartoi* en cuanto aparezcan. Aparte de este inconveniente, los *Espartoi* constituyen una cosecha rápida y económica, y recientemente se han producido en grandes cantidades en varias partes del mundo.

Elixir del Olvido

Cuando el alma de un pecador abandona los infiernos para reencarnarse en otra forma, tal como una serpiente o una cucaracha, debe beber el Elixir del Olvido antes de salir del recinto infernal. El elixir hace que el alma olvide toda su existencia anterior en la tierra, eliminando el conocimiento de los lenguajes humanos.

Sin embargo, el alma no pierde sus sentimientos humanos, y en su nueva encarnación tiene que sufrir por los pecados cometidos en su existencia anterior, conociendo la degradación de su estado actual.



Escarabajo

El escarabajo pelotero *(Scarabaeus sacer)* representa al importante dios Kéfer de los egipcios. En Egipto, los escarabajos peloteros ponen sus huevos en bolas de excrementos de animales, que empujan hasta lo alto de una cuesta para dejarlos caer rodando cuesta abajo. De este modo se forma una bola simétrica de tierra y excremento. Los sacerdotes egipcios observaron este proceso y llegaron a la conclusión de que el sol debía ser una gigantesca bola formada por un escarabajo sobrenatural, que empuja al sol hasta lo alto del cielo y luego lo deja caer. Este escarabajo sobrenatural es el dios Kéfer, el de las setenta y cinco formas, el cual, como escarabajo, navega por los cielos en la Barca de los Millones de Años, a mediodía resplandece como Ra, y al atardecer como Ra-Atum, el sol poniente.



En consecuencia, el escarabajo es un ser sagrado relacionado con el sol, y los amuletos con la forma ovalada de un escarabajo tienen una fuerte influencia sobre los poderes creativos de una persona. El encontrar un escarabajo vivo es un presagio de buena suerte.

Escobas

El tipo tradicional de escoba, formado por un haz de ramillas de retama o de sauce atado firmemente a un mango sólido, es el favorito de las brujas como medio de transporte aéreo. La bruja puede volar en cualquier objeto sobre el que pueda montarse, como una pala o una horquilla, pero prefiere una escoba por sus cualidades aerodinámicas y porque las ramas proporcionan un buen asiento de copiloto a su gato u otro espíritu familiar.

Las escobas no poseen un método de propulsión integrado. El despegue sólo es posible cuando la bruja se ha untado con ungüento volador y monta en la escoba repitiendo las palabras: «¡Vuela, en nombre del diablo, vuela!»

Escritura

El arte de la escritura y la rotulación lo inventaron el dios egipcio Thot y su principal esposa, Sesheta. La forma de escribir el nombre de ella en los jeroglíficos que ayudó a inventar significa «La Secretaria». Su esposo inventó todas las artes y las ciencias, desde la aritmética y la arquitectura a la magia, la música y la escritura..., y puede decirse que esta última invención fue la consecuencia de todas las otras. Thot temía que los mortales olvidaran toda la tecnología que él había desarrollado y concibió la idea de escribir para mantener un registro de todos sus descubrimientos. En consecuencia, entre sus títulos está el de Señor de las Palabras Sagradas, mientras que a Sesheta se la conoce también como Señora de la Casa de los Libros. Pero su posición no era secundaria ni mucho menos. Por su propia cuenta, desarrolló la medición del tiempo, era una hábil arquitecta y matemática y, como mantenedora de los registros de los dioses, se convirtió en diosa de la Historia

La rotulación inventada por esta pareja, conocida como jeroglífica (del griego *hiero* = sagrado y *glyphos* = tallas) era sumamente complicada. No presentaba problemas para los dioses, pero los humanos encontraron muy difícil aprender un alfabeto en el que, por ejemplo, la figura de un águila representa la terminación plural de adjetivos formados a partir de palabras que terminan con el sonido «t».

Posiblemente, el mismo Thot se dio cuenta del problema. En una manifestación posterior se convirtió en Hermes Trismegisto, una poderosa deidad griega que también fue un ingenioso inventor. Parece ser que Hermes modificó el alfabeto hasta la forma griega, más simplificada.

En otras partes del mundo, otros seres misteriosos desarrollaron sus propias interpretaciones del alfabeto original de Thot. En China parece que fue Wen Chang, dios de la literatura y de los libreros y papeleros. Algunos pueblos desarrollaron formas de escritura tan complicadas como las de los egipcios y los chinos, como los peruanos con sus palos con muescas, o los indios norteamericanos con sus cuentas cosidas.

Durante muchos siglos, la escritura fue un secreto celosamente guardado por monjes, sacerdotes y otros iniciados, que consideraban que estos misterios debían mantenerse fuera del alcance de la gente corriente. Ciertamente, la capacidad de perpetuar el pensamiento mediante marcas hechas en papiro o pergamino debe reservarse para quienes muestren el debido respeto por el proceso.

Pero ciertas personas irreverentes quebrantaron el secreto e hicieron la escritura accesible a todo el que quiera aprenderla. Si esto es bueno o malo, sólo Thot y Sesheta pueden decirlo.

Esculapio

El primer practicante de la medicina: hijo del dios Apolo y de la ninfa Corónide, que le llamaron Asclepio. El sabio centauro Quirón le enseñó a Asclepio el arte de curar, pero pronto superó a su maestro y se convirtió en una eminencia de la nueva profesión. Lamentablemente, tuvo tanto éxito en curar a los enfermos, que el gran dios Zeus temió que pudiera crear una nueva raza de inmortales y le mató con un rayo. Hubiera tenido que seguir el camino del Hades si su padre Apolo no hubiera conseguido que le deificaran, para que pudiera continuar su tarea como dios de la medicina.

Sus hijos Macaón y Podalirio, y sus hijas Higía y Panacea siguieron los pasos de su padre. Los hijos se hicieron médicos militares y sirvieron en el asedio de Troya. Higía fue ascendida a diosa de la buena salud, y Panacea actúa como diosa auxiliar. La familia fundó la primera facultad de Medicina, la Asclepiada, donde se inició la tradición de enseñar el arte de la medicina como un secreto sagrado.

Los griegos erigieron muchos templos a Asclepio, donde los enfermos iban a dormir *(incubatio)* con la esperanza de que el dios los curara.



En el año 291 a. C. una terrible peste se desencadenó sobre Roma, amenazando diezmar la ciudad. Los romanos entonces decidieron recurrir al dios griego, y enviaron a Epidauro una embajada, que volvió a Roma con una de las serpientes que se criaban en el célebre santuario de Asclepio. Se cuenta que, cuando se aproximaba la nave al puerto romano, la serpiente saltó del barco y se dirigió nadando a la isla Tiberina. Los romanos respetaron la voluntad del animal, y erigieron allí un santuario al dios, con el nombre de Esculapio. Desde aquel tiempo, los doctores han usado una serpiente enroscada en un bastón como símbolo de su profesión.



U.A.M.
BIBLIOTECA
DE EDUCACION



Espadas

Estas temibles armas, diseñadas para herir con el filo o con la punta, se han construido en multitud de formas y tamaños, por lo menos durante 5.000 años, y han recibido incontables nombres, desde el *gladius* empleado por los gladiadores, hasta el *claymore* o espada escocesa.

La espada se forja en un metal o aleación que puede ser bronce, hierro o acero. El pomo, la empuñadura, la cruz, la guarda y la hoja de una espada se pueden ornamentar tan ricamente como se desee, siempre que esta ornamentación no perjudique a su eficacia como instrumento de muerte. De hecho, los ornamentos y decoraciones en forma de runas u otros símbolos y hechizos grabados en la hoja o en otras partes de la espada, mejorarán su capacidad para extraer la esencia vital de un enemigo.

Cada espada tiene un espíritu propio, que es sumamente sensible al espíritu de su propietario. Lo ideal es que el guerrero esté presente durante todas las etapas de la fabricación del arma, para que los espíritus de la espada y del hombre se fundan en perfecta empatía. Las espadas corrientes, producidas en masa para las tropas, nunca son tan eficaces como las espadas forjadas a medida que esgrimen los héroes.

La espada del héroe albanés Iskander Beg es un perfecto ejemplo de la relación espiritual entre el arma y el guerrero. Cuando esta espada la blandía un soldado valeroso, se hacía automáticamente más afilada, más resistente y más letal. Si la manejaba un hombre sin el auténtico instinto matador, la hoja se embotaba de tal modo que apenas podía arañar la piel de un enemigo.

El espíritu de una espada se infunde en ella al forjar la hoja, momento en el que se incorporan los cuatro elementos vitales: fuego, agua, tierra y aire. El fuego impregna a la hoja de la fuerza de voluntad del herrero, y cuando éste la golpea con su martillo puede reforzar los golpes con algún encantamiento rítmico. El aire interviene en los fuelles que mantienen vivo el fuego de la forja. El agua se usa al templar la hoja; y la tierra en la piedra que se utiliza para afilarla y en el metal mismo de la espada. Al afilar la hoja vuelve a aparecer el fuego, en forma de chispas, y un buen augur puede predecir el probable destino de la espada y su poseedor por el tamaño y dirección de las chispas que vuelan.

Naturalmente, el poder de una espada se acentúa considerablemente si la forja algún ser sobrenatural o semi-inmortal, o si se bendice, se dedica o se consagra de algún modo especial. Los enanos son muy buenos fabricantes de espadas, gracias a su habilidad para infundir magia en el metal. Probablemente fueron ellos los que forjaron la famosa espada Muérdago, así llamada en honor de la planta sagrada. Era la única espada capaz de matar al gigante Balder, cuya madre hizo jurar a todas las cosas del universo que no herirían a su hijo, pero se olvidó de pedírselo al muérdago.

Los demonios y los espíritus malignos temen a las espadas. Un hombre que viaje por territorios donde haya demonios hará bien en llevar la espada desenvainada, y con la hoja tan brillante que su resplandor asuste a los demonios. Una casa o edificio infestado de demonios puede purificarse si varios espadachines practican esgrima en su interior, emitiendo fuertes gritos acompañados de campanas, tambores y trompetas.

Las potencias sobrenaturales que ayudan a los grandes héroes siempre les dan espadas mágicas, con extraordinarios poderes sobre sus enemigos. El héroe irlandés Cu Chulainn tenía la espada Caladbolg. Roldán, el guerrero franco que derrotó casi solo a un enorme ejército de infieles, esgrimía la espada Durandarte, en cuyo pomo de oro, cuajado de reliquias, había un diente de san Pedro, sangre de san Basilio, cabellos de san Dionisio y un trozo de túnica de santa María. Resplandecía y fulguraba al sol, de tan clara y bruñida como era. Su origen parece ser sobrenatural, pues fue un ángel de Dios quien ordenó al propio Carlomagno que se la diese a uno de sus condes principales. Carlomagno, entonces, la ciñó al costado de Roldán, el cual conquistó con ella las extensas tierras que poseía Carlomagno. Era un arma tan bien templada que, cuando Roldán comprendió que iba a morir, trató de partir la hoja golpeándola contra una piedra, sin conseguirlo. Roldán tuvo que esconder la espada para que no cayera en manos enemigas y aún sigue escondida en algún lugar de los Pirineos.

Las espadas que blandían estos héroes eran armas grandes, de hoja recta y casi dos metros de longitud, con empuñaduras también rectas, adornadas con oro y joyas. Eran espadas tan pesadas que los guerreros tenían que manejarlas con las dos manos, trazando arcos de muerte cuando cargaban contra el enemigo.

Estas espadas siempre llegaban a manos de sus usuarios por medios místicos o mágicos. La gran espada de Sigmund Volksung apareció clavada por Odín en el tronco de un árbol, y Sigmund fue el único guerrero con fuerza suficiente para desclavarla. Sigmund blandió esta espada hasta que Odín decidió que debía morir e hizo que el arma se partiera en dos durante una batalla. Pero el hijo de Sigmund, Sigurd (o Sigfrido) hizo que el herrero Mime reparara la espada, y la esgrimió en muchas aventuras, incluyendo la muerte del dragón Fafnir.

La espada del rey Arturo, Excalibur, una muestra suprema del arte del forjador, le fue entregada por una mano que salió de las aguas de un lago. Excalibur estaba tan magníficamente enjoyada y ornamentada que, cuando el rey Arturo estaba agonizando y ordenó a Sir Bedivere que arrojara la espada al lago, el caballero no tuvo ánimos para hacerlo y escondió la espada en vez de arrojarla al agua. Pero Arturo se dio cuenta de su desobediencia y repitió la orden, hasta que, a la tercera vez, Sir Bedivere tiró la espada al lago.

La gran hoja brilló como un relámpago a la luz de la luna, girando en el aire hasta caer, con la empuñadura hacia abajo, hacia la superficie del agua. En aquel momento, un brazo salió de las aguas, cogió a Excalibur por la empuñadura y la blandió tres veces antes de desaparecer con ella para siempre.

Espejo del Preste Juan

El poderoso emperador cristiano Preste Juan, cuya historia se describe en un apartado anterior de este libro, no hubiera podido regir sus enormes dominios si no hubiera poseído cierto instrumento conocido como el Espejo del Preste Juan.

No se dispone de una descripción exacta, pero parece que el instrumento combinaba las cualidades de un periscopio y una red de TV vía satélite. La tecnología de la época pudo haber suministrado prismas y lentes de cuarzo y vidrio, así como reflectores de azogue, pero las células energéticas debían cargarse por algún medio trascendental. Posiblemente el mismo principio que hacía funcionar el Collar del Preste Juan, también conocido como la Gran Serpiente. La posesión de este collar de plata y rubíes permitía al emperador controlar a sus súbditos, y se dice que quien logre encontrar dicho collar podría unir a todas las naciones de África.

El Espejo del Preste Juan debía de ser portátil, ya que se pasó gran parte de su vida en campañas con sus ejércitos o trasladándose de uno a otro de sus palacios. Parece que el espejo formaba parte de un sistema de comunicaciones bidireccional, ya que le permitía transmitir órdenes a lugares tan alejados como China y Etiopía.

El Preste Juan utilizaba el espejo mirando en él a través de un tubo de visión o espéculum. Es de suponer que existían mecanismos para ajustar el alcance, la dirección y la claridad, pues las imágenes que se veían a través del espéculum describían fielmente todo lo que pasaba en las distintas partes de su imperio. De hecho, el Espejo del Preste Juan era un prototipo del sistema de espionaje electrónico «Gran Hermano», descrito en *1984*, de George Orwell, y permitía al emperador controlar todas las actividades de la vida de sus súbditos.

Figuras de cera

Figuras modeladas con cera de abejas en Europa y Norteamérica, y con otros materiales en distintas partes del mundo. No suelen tener más de 8 cm de altura y se usan sólo con propósitos malévolos, especialmente para infligir dolores y deformidades. Una bruja o un hechicero puede hacer una de estas figuras por venganza personal, o bien hacerla de encargo, por un cierto precio, para que una persona la emplee contra un enemigo.

El modelado de la figura debe hacerse acompañado de los debidos rituales y encantamientos, que incluyen la frecuente repetición del nombre de la víctima. Cuando todo está preparado, se guarda la figura en un lugar secreto.

Para hacer funcionar la figura, el operador no tiene más que insertar una aguja en cualquier parte de la misma. La víctima, aunque esté a muchos kilómetros de distancia, o incluso en otro país, sufre instantáneamente un agudo dolor en la misma zona del cuerpo.

El operador puede provocar la muerte instantánea de la víctima clavando la aguja en el corazón o en la cabeza de la figura. También puede infligir tormentos más prolongados escogiendo zonas no fatales. Todo es cuestión de ingenio y malicia. No obstante, el operador debe mantenerse al tanto del estado de salud de la víctima. Cuando ésta muere, hay que destruir inmediatamente la figura, pues de lo contrario el alma de la víctima puede penetrar en ella, con terribles consecuencias para el operador.

Filtros de amor

Como su nombre indica, estos brebajes se preparan específicamente para atraer a un sujeto reacio a ceder a los deseos carnales de otro. Se pueden administrar a varones o a hembras, independientemente de la edad, el estado civil o la posición social.

El filtro se puede adquirir, pagando su precio, de cualquier alquimista u otra persona versada en la preparación de compuestos que alteren la mente. Las brujas, magos y hechiceros, que generalmente no están interesados en el amor, se niegan a veces a preparar estos filtros.

El único problema del comprador suele ser lograr que la persona objeto de sus deseos se trague el filtro. Una receta reciente para un filtro de amor incluía entre sus ingredientes jengibre, canela, semen, orina, testículos secos y molidos de animales, extracto de corazones humanos y alguna parte de la persona deseada, como pelos, sangre o recortes de uñas. Es difícil de imaginar que una muchacha se beba de buena gana tan nauseabundo brebaje.

Frankenstein

Víctor Frankenstein nació en Ginebra hacia el año 1790, hijo de un rico comerciante y político. La amistad que entabló con un compañero de estudios, Henri Clerval, le llevó al estudio de las fuerzas naturales, en especial la electricidad y las fuerzas de la vida. Continuó estos estudios en la Universidad de Ingoldstadt, decidido a «abrir nuevos caminos, explorar poderes desconocidos y revelar los más profundos misterios de la creación». Se propuso crear vida a partir de la muerte, empleando cuerpos muertos para construir una magnífica criatura sobrehumana de unos 2,40 metros de altura.

Después de seleccionar cuidadosamente los componentes necesarios, construyó su criatura y, por medios aún no revelados, logró darle vida. Pero el resultado le horrorizó. En el informe de su experimento dejó escrito: «Sus miembros estaban bien proporcionados y había seleccionado sus rasgos por hermosos. ¡Hermosos! ¡Santo cielo! Su piel amarillenta apenas si ocultaba el entramado de músculos y arterias; tenía el pelo negro, largo y lustroso, los dientes blanquísimos; pero todo ello no hacía más que resaltar el horrible contraste con sus ojos acuosos, que parecían casi del mismo color que las pálidas órbitas en las que se hundían, el rostro arrugado, y los finos y negruzcos labios. ¡Ay! Ningún mortal podría soportar el horror que inspiraba aquel rostro. Ni una momia reanimada podría ser tan espantosa como aquel engendro. Lo había observado cuando estaba incompleto y ya entonces era repugnante; pero, cuando sus músculos y articulaciones tuvieron movimiento, se convirtió en algo que ni Dante hubiera podido concebir.»



Frankenstein quedó tan espantado que huyó de su laboratorio, y cuando reunió el valor necesario para regresar se encontró con que la criatura se había ido. Se alegró de haberse librado de ella y trató de borrar todo el desastre de su mente. Pero algún tiempo después recibió la terrible noticia de que su hermano menor, William, había sido estrangulado, y que la niñera, Justine Moritz, estaba acusada del crimen. Frankenstein tuvo la molesta sensación de que su monstruo era el culpable, y cuando Justine fue ejecutada por asesinato, se sintió atormentado por los remordimientos.

Un año después, el monstruo abordó inesperadamente a Frankenstein en las laderas del Mont Blanc, y le contó una patética historia: cómo, después de que Frankenstein huyera, había tratado de conectar con los humanos, pero éstos le habían rechazado con horror y disgusto. Incluso cuando salvó a una niña de morir ahogada, su padre le disparó en un hombro. La desgracia quiso que encontrara a William y estranguló al pobre niño en un torpe intento de abrazarle.

El monstruo culpó airadamente a Frankenstein por crearle primero y luego condenarle a una vida de soledad. Exigió la creación de una compañera para aliviar su soledad y prometió llevársela a las junglas de Sudamérica y desaparecer de la vista humana.

Tocado en su conciencia, Frankenstein accedió. El y Clerval se trasladaron a Inglaterra para crear una compañera para el monstruo, pero encontró tan repugnante la tarea, que no pudo continuar. El monstruo le siguió la pista hasta Inglaterra y se presentó en el laboratorio, para implorar la simpatía de su creador y la continuación del trabajo. Cuando Frankenstein se negó, el monstruo dijo: «Me iré, pero recuerda: estaré a tu lado en tu noche de bodas.»

Frankenstein y Clerval huyeron a Irlanda, pero el monstruo les siguió y mató a Clerval. Algún tiempo después, Frankenstein se casó con la que era su novia desde la infancia, y el monstruo cumplió su amenaza estrangulándola en la noche de bodas.

Frankenstein trató de escapar viajando incesantemente, pero el monstruo le seguía a todas partes. Finalmente, Frankenstein se embarcó en un barco rumbo al Ártico, pensando que el monstruo no podría seguirle hasta allí. El barco quedó atrapado en los hielos, y la atormentada vida de Víctor Frankenstein terminó con su muerte en las soledades árticas.

El monstruo había descubierto su ruta de huida, y llegó caminando sobre el hielo poco después de su muerte. Lloró sobre el cadáver de su creador, les dijo a los tripulantes que sólo había buscado el afecto de Frankenstein, y abandonó el barco, jurando terminar con su propia existencia.



Glamour, glamarye, glamalye

Característica innata de la raza de las hadas, que es el principal rasgo diferenciador entre hadas y mortales.

El glamour de las hadas, erróneamente llamado magia, se manifiesta en tres niveles. En primer lugar, es la cualidad que permite a las hadas vivir en el mismo mundo que los mortales, pero en una dimensión diferente, de manera que permanecen invisibles a menos que decidan dejarse ver. Si lo hacen, también es glamour la radiante atracción que hace a un hada irresistible a los mortales de cualquier sexo y edad. El corazón más duro se derrite ante la aparición de un hada. Y aunque el mortal no quiera obedecer los deseos del hada, el poder del glamour le fuerza a hacerlo, e incluso a sentir una irrazonable satisfacción en la obediencia. A un mortal bajo la influencia del glamour se le detecta por una cierta expresión perdida en los ojos y una sonrisa de tonta complacencia.



Finalmente, el glamour es el poder que poseen en diversos grados los individuos de la jerarquía de las hadas, y que alcanza su máxima potencia en los reyes y reinas. El glamour permite a todas las hadas cambiar de forma y de tamaño, realizar encantamientos sencillos y provocar algunos hechizos bastante fastidiosos, pero sólo las hadas de alto rango son capaces de utilizar el glamour con su máxima fuerza. En su grado más alto, puede derrotar a la bruja más maligna, alterar el carácter de un mortal adulto, para bien o para mal, e incluso provocar cambios climáticos. Y por supuesto, también se utiliza para conceder suerte y felicidad a un mortal recién nacido, o para cargarle de mala suerte. Afortunadamente, los poseedores de esta asombrosa fuente de energía suelen emplearla de manera muy responsable.

Guitarra de Zin Kibaru

Instrumento de cuerda que perteneció a un espíritu maligno del río Níger, a su paso por Malí y Alto Volta. El espíritu, Zin Kibaru, controlaba a los peces, cocodrilos y demás criaturas del río tocando ciertos acordes o melodías en su guitarra.

Un granjero llamado Faran ofendió a Zin Kibaru, y el espíritu se vengó haciendo que los peces salieran del río y se comieran sus cultivos. Cuando Faran trató de cambiar la agricultura por la pesca, Zin Kibaru hizo que los hipopótamos penetraran en sus redes, rompiéndolas.

Por último, Faran se cansó de esta persecución y fue a buscar a Zin Kibaru en su morada a orillas del río. Le desafió a luchar y después de un largo combate iba venciendo al espíritu, pero Zin Kibaru lanzó un hechizo que dejó a Faran indefenso.

Faran regresó derrotado a su aldea, pero su madre le enseñó un hechizo que era más fuerte que el de Zin Kibaru. Armado con este nuevo poder, volvió a desafiar al espíritu y, cuando Zin Kibaru trató de utilizar de nuevo su hechizo, Faran le derrotó con la magia de su madre.

Zin Kibaru huyó del río. Puede que se llevara su guitarra o que la dejara para que Faran la destruyera, pero en todo caso las criaturas del río quedaron libres para vivir a su manera natural.

Hechizo

Palabras necesarias para activar un rito mágico; por asociación, designa también el efecto del rito sobre su beneficiario o víctima. Las palabras «Está hechizado/a» indican que una persona está bajo el efecto de magia activada por un hechizo.

Los hechizos se pueden murmurar, hablar o cantar (en este caso se denominan encantamientos). Los puede pronunciar una sola persona o varias al unísono, según las regulaciones de cada hechizo.

Los hechizos se dividen en dos categorías: tradicionales e individuales. La gran mayoría son tradicionales, porque las características de los seres humanos y de los demás animales, así como del mundo que nos rodea, cambian poco de una generación a otra. Por lo tanto, un hechizo formulado en los tiempos de Zeus u Osiris será igualmente eficaz en los tiempos modernos.

Los encantadores profesionales, como las hadas, brujas, magos y hechiceros, aprenden todos los hechizos que pueden, con los rituales acompañantes, y los emplean según surge la necesidad.

Los hechizos pueden ser sencillos, como los que sirven para eliminar verrugas, o terribles, como los que se emplean para alterar el clima, causar la muerte de un ser humano o cambiar los destinos de los reyes. La gama de hechizos es inmensa, y ningún hechicero puede aprenderlos todos. Con frecuencia, tienen que recurrir a enciclopedias de hechizos y rituales, que suelen estar escritas en idiomas antiguos, como el sánscrito y el teutón.

Los hechizos individuales son los que se formulan para ayudar o atacar a una persona en circunstancias que los hechizos tradicionales no abarcan. Para formular hechizos individuales se necesita una destreza considerable, porque un error de formulación podría tener resultados desastrosos. Un caso de error bien documentado es el de un hechizo formulado para Lady Conynghame, que pagó a una bruja para que la librara de las canas. Algún fallo en las palabras o en el ritual ocasionó que le creciera un par de pequeños cuernos.

Hogueras

Una buena fogata de haces de leña bien curada es un importante accesorio para ahuyentar a las brujas de una región infestada de tales criaturas. Lo ideal es encender el fuego en la colina más alta del distrito, disponiéndolo cuidadosamente para que la leña prenda inmediatamente y haga arder los haces al momento. Ciertas noches del año, como la de San Juan y la de Difuntos, son preferibles para encender hogueras. Cuando todo está preparado, la población entera debe reunirse alrededor de la gran pira de haces de leña. Uno de ellos enciende el fuego, y cuando las llamas se alzan lo suficiente como para que todos se vean las caras, la gente se coge de las manos y baila alrededor de la hoguera, cantando: «¡Arde, bruja, arde!», hasta que sólo queden las cenizas.

La ceremonia es tan eficaz que no es raro que la casa de alguna bruja conocida se incendie mientras los aldeanos bailan alrededor de la hoguera. Y aunque esto no suceda, el poder limpiador de las llamas «quemará» el potencial maléfico de la bruja y la obligará a huir de la zona.

Probablemente, el mejor momento para encender una de estas hogueras capaces de quemar el mal es la noche del uno de mayo.

Homúnculo

Diminuto hombre artificial producido por la alquimia. Teofrasto Bombast von Hohenheim Paracelso (1490-1541), el gran científico y alquimista alemán, fue probablemente el primer alquimista que creó un homúnculo. Paracelso demostró que el *limus terrae*, con el que se creó el cuerpo del hombre, es en realidad un extracto de todas las cosas que existen. En consecuencia, dedujo que sería posi-

ble crear nueva vida si se descubrieran los componentes de este extracto.

En sus experimentos, introdujo semen humano, diversas hierbas y otros compuestos en un frasco cerrado, que luego incubó durante cuarenta días en una cuba de estiércol de caballo. Cuando abrió el frasco encontró dentro una pequeña criatura a la que llamó homúnculo, es decir, «hombre pequeño».



Paracelso mantuvo con vida al homúnculo alimentándolo con sangre humana, pero el experimento se interrumpió bruscamente al morir el alquimista en misteriosas circunstancias. Lamentablemente, se trataba de una persona muy arrogante, que había adoptado el nombre de Paracelso para indicar que era más grande que el gran filósofo Celso (siglo II después de C.) y que tenía muchos enemigos. Éstos dijeron que Paracelso había muerto de alcoholismo, pero sus defensores aseguraron que otros alquimistas, envidiosos de su sabiduría, le habían tirado por una escalera. En cualquier caso, parece que también el homúnculo falleció, y ningún investigador posterior ha logrado redescubrir el secreto del compuesto de Paracelso.

Jekyll, Pócima de

Probablemente, la primera de las drogas psicodélicas, o alteradoras de la personalidad. Formulada por el doctor Henry Jekyll, MD, FRS, etc., hacia 1884. Jekyll destruyó la fórmula y los componentes de la pócima, pero se sabe que incluía una tintura de color rojo sangre y una sal cristalina blanca. Al añadir la sal a la tintura, se produce efervescencia y espuma, y el color cambia primero a morado oscuro y después a verde acuoso.

El Dr. Jekyll era un hombre alto, corpulento y de facciones suaves, de cincuenta años de edad, y que había heredado una considerable fortuna. A pesar de sus títulos, no parece que practicara la medicina en sus últimos años, habiéndolos dedicado al estudio de temas místicos y trascendentales. Disponía de un amplio laboratorio sin ventanas, con una cúpula de cristal, en el jardín de su residencia de Londres.

Jekyll era soltero, pero no una persona solitaria. Su extenso círculo de amigos le consideraba un hombre capaz, afable e ingenioso, entendido en vinos. Acudían con cierta frecuencia a cenar a su casa.

Probablemente no sabían que su jovial amigo tenía una naturaleza de dos caras. Una era la del ciudadano probo, religioso, caritativo y amable. La otra era la de un libertino disipado. Y, como buen caballero victoriano, Jekyll se avergonzaba de los impulsos que le hacían adentrarse en las zonas más miserables de la sociedad londinense. Quería vivir una vida virtuosa, consideraba sus disipaciones como «indignas» y tenía miedo de que las descubrieran.

Finalmente, decidió resolver su problema separando sus dos diferentes personalidades. La primera sería el impecable Dr. Jekyll, soltero modelo, ídolo de sus sirvientes, y pilar de la sociedad respetable. La segunda albergaría todos sus deseos malignos y carnales, y podría quedar libre para revolcarse en la depravación. Después de todo, nadie le reconocería como el respetable Dr. Jekyll.

Tras largas investigaciones, Jekyll elaboró la fórmula de una pócima que separaría el mal, dejándolo libre de las ataduras del bien... o al revés. Encargó las sustancias necesarias a un prestigioso almacenista y se encerró en su laboratorio para componer la pócima.

Cuando adquirió un color verde acuoso, reunió ánimos y se la bebió de un trago. Al instante sintió terribles punzadas y la sensación de que le trituraban los huesos. Experimentó una náusea mortal y un profundo horror del alma, pero todos estos síntomas desaparecieron y entonces se sintió más joven, más libre y más feliz que nunca.

Un torrente de desordenadas imágenes sensuales atravesaba su mente, estalló en una carcajada irreverente, y supo que por fin había roto las ataduras que le tenían confinado.

Descubrió que incluso su aspecto físico había cambiado, lo cual planteaba un problema, porque los sirvientes verían a un desconocido entrando y saliendo del laboratorio. Resolvió este problema diciéndoles que un «amigo», al que llamó Edward Hyde, debía tener libre acceso a su casa.

El Dr. Jekyll no aprovechó su primera transformación en criatura de absoluta maldad, sino que se bebió el antídoto (que era igual que la pócima) y volvió a su estado normal. Pero pronto empezó a disfrutar de su nueva libertad, y hasta sus amigos llegaron a acostumbrarse a la presencia de Edward Hyde. Al parecer, nunca les llamó la atención que éste siempre apareciera en ausencia del Dr. Jekyll, y su educación les impedía hacerle ningún comentario al doctor acerca de su particularmente desagradable amigo.

Un abogado llamado Utterson, que conocía a Jekyll desde hacía muchos años y era su albacea testamentario, describió a Edward Hyde como un hombre pálido y de baja estatura, que daba una impresión de deformidad sin que tuviera ninguna malformación concreta. Tenía una sonrisa desagradable, se comportaba con una extraña combinación de humildad e insolencia, y hablaba con voz ronca, susurrante y algo quebrada. No obstante, Utterson podría haber aceptado todas estas características de no haber sido por los inexplicables sentimientos de disgusto, hostilidad y miedo que el hombre inspiraba en la mente del abogado. Utterson le describió posteriormente como «particularmente pequeño y de aspecto particularmente maligno», y en ningún momento sospechó que el pequeño monstruo tuviera algún parentesco con su viejo y elegante amigo.

Pero Jekyll, en su personificación como Hyde, había comenzado a disfrutar de una total libertad sin ninguna restricción moral. Ingirió la pócima con frecuencia, y salía de su respetable mansión para sumergirse en los más viles libertinajes que Londres podía ofrecer. Muy lejos quedaban los días en que había considerado sus casi inocentes disipaciones como «indignas» y parece que se hundió rápidamente en todo tipo de sadismos y perversiones. Sin pensar en el futuro, violó todas las leyes de Dios y de los hombres.

Pero una noche, el respetable Dr. Jekyll se acostó como de costumbre y al despertar por la mañana vio la mano flaca, nervuda y peluda de Hyde en lugar de su propia mano bien formada. Los asombrados sirvientes que iniciaban sus tareas cotidianas vieron a Edward Hyde escurriéndose hacia el laboratorio, del que poco después salió el Dr. Jekyll. Éste se dio cuenta de que la pócima estaba tomando control de su cuerpo, y el miedo le hizo mantener una abstinencia que duró dos meses.

Pasado este tiempo, no pudo resistir el tomar otra dosis y esta vez el lado malo de su personalidad se manifestó con una rabia nunca vista. Cuando salía para disfrutar de una noche de libertinaje, se encontró casualmente con el venerable Sir Danvers Carew, y se irritó por algún comentario del anciano caballero, atacándole con salvaje alegría y matándolo a bastonazos.

Este terrible incidente, que fue presenciado por una de las doncellas de Jekyll y convirtió a Hyde en un hombre buscado por la ley, conmovió al doctor, que tomó la decisión de no volver a beber la pócima. Trató de compensar el mal causado dedicándose a obras de caridad y



poco a poco su mente empezó a encontrar la paz.

Pero un día en que estaba en el parque gozando de las bellezas de la naturaleza, se transformó de repente en Edward Hyde. Logró llegar a su laboratorio sin ser visto y tomar el antídoto, pero pronto volvió a transformarse en Hyde.

Comenzó entonces una época terrible, agravada por el hecho de que a Hyde se le buscaba por asesinato: el Dr. Jekyll se transformaba incontrolablemente en Hyde y la pócima ya no servía como antídoto eficaz. En su desesperación pensó que los ingredientes debían de ser impuros y solicitó al almacenista la variedad original. Incapaz de presentarse ante sus sirvientes, por miedo de transformarse en Hyde ante sus ojos, se encerró en su laboratorio, esforzándose por elaborar una cura permanente. Sus criados y los amigos que acudían de visita le oían desvariando tras la puerta cerrada, y les pareció distinguir la voz de Edward Hyde.

Por fin, el doctor se dio cuenta de que sus escarceos con el mal habían hecho que éste se apoderara de toda su personalidad y que nunca escaparía de Edward Hyde. En una de sus cada vez más breves manifestaciones como Dr. Jekyll, destruyó todo rastro de su pócima, escribió una entrecortada confesión y se envenenó con ácido prúsico.

Juego «de la cuna»

Las figuras de cuerda que se crean en el «juego de la cuna» son muy útiles para controlar el tiempo. Al final de un buen día, el manipulador debe crear un diseño complicado y dirigirlo hacia el sol poniente. Esto atrapará al sol, obligándole a volver a lucir al día siguiente en un cielo sin nubes. El procedimiento resulta utilísimo en épocas de cosecha, cuando el buen tiempo es esencial, pero no debe usarse demasiado, porque el sol aprendería a escapar de la red.

Kalvaitis

Poderoso herrero, experto en trabajar todo tipo de metales, que vive en los cielos sobre los países bálticos. Fabrica numerosos artefactos para los dioses, pero su principal responsabilidad es forjar el sol cada día. Cada mañana, el cielo brilla por el este con los grandes fuegos de su taller, mientras él martillea el disco dorado, para después arrojar el sol recién formado a través del cielo, aún irradiando luz y calor, como el metal que acaba de dejar el yunque. El sol conserva su calor a lo largo del día, hasta que se enfría por efecto de la brisa de la tarde. Entonces se desvanece tras el horizonte por el oeste, de manera que Kalvaitis tiene que forjar un nuevo sol cada día.

Luna, Viajes a la

Los oficiales americanos que caminaron sobre la Luna en 1969 eran miembros de un pequeño pero selecto grupo de viajeros del espacio que han llegado a la luna durante los tres últimos siglos. Es indudable que los científicos de la NASA aprendieron mucho estudiando la construcción de los anteriores vehículos espaciales y las experiencias de hombres como Cyrano de Bergerac y Hans Pfaal, que viajaron a la Luna en globos de aire caliente en los siglos XVII y XIX respectivamente. Les siguieron astronautas como Cavor, Stranger y Atterley, que realizaron visitas individuales entre 1880 y 1900. Todos estos caballeros utilizaron en su vuelo distintos tipos de materiales antigravitatorios. La cavorita, perfeccionada por el señor Cavor en 1900, se aplicaba a la superficie de una esfera de acero recubierta de vidrio grueso y controlada mediante pantallas o persianas que se hacían funcionar desde dentro de la esfera. Al levantarse las pantallas, el efecto antigravitatorio de la cavorita dirigía el vehículo hacia la Luna. Al bajarse, la gravedad de la Tierra volvía a atraerlo. Manejando con cuidado las pantallas se lograba una gran precisión de maniobra.

El más documentado de los viajes a la Luna realizados en el siglo XIX es el que emprendieron el presidente Barbicane y el capitán Nicholl, del Gun Club de Baltimore, acompañados por el ciudadano francés Michael Ardan.

El Gun Club era una asociación de artilleros formada inmediatamente después de la Guerra Civil Americana, dedicada al estudio científico de la artillería y los proyectiles. Sus miembros tuvieron la idea de forjar un enorme cañón, del modelo conocido como Columbia, para disparar un proyectil tripulado que llegara a la Luna. Los astrónomos de la Universidad de Cambridge revisaron sus cálculos y declararon que el proyecto era viable, ofreciendo consejo acerca del emplazamiento del cañón y la fecha y hora adecuadas para el disparo.

Los miembros del Gun Club, con la cooperación de varios científicos, diseñaron un cañón de 274 metros de longitud, con un calibre de 274 centímetros. El proyectil, o vehículo espacial, construido para encajar en el ánima, era de aluminio forjado, con paredes de unos 30 cm de espesor. El peso total del proyectil, en forma de obús cilindro-cónico, era de casi nueve toneladas.

En su interior, el proyectil estaba perfectamente acolchado y equipado con tres literas. La calefacción y la iluminación eran de gas de carbón. Un aparato generador de oxígeno Reiset & Regnaut permitía a la tripulación respirar en la estratosfera, liberando oxígeno a partir de clorato de potasio. Para absorber el dióxido de carbono, había recipientes de potasa cáustica. El vehículo llevaba provisiones de agua, brandy, vino, cubitos de sopas Liebig, verduras secas, filetes comprimidos hidráulicamente y otros comestibles. La descripción del equipo incluye una cocina de gas, pero con el recato típico del siglo XIX, no menciona la instalación sanitaria.

La carga propulsora consistía en 180 toneladas de algodón-pólvora (algodón empapado en ácido nítrico y ácido sulfúrico) detonadas mediante una carga eléctrica. Esto producía seis mil millones de litros de gas en el interior del Columbia, disparando el vehículo espacial a una velocidad de 10.972 metros por segundo, disminuyendo a 6.096 m/seg después de alcanzar una altitud de 9,656 kilómetros.

La enorme sacudida de esta detonación sobre la base del vehículo espacial se absorbía mediante una serie de particiones con muelles comprimibles y una «almohada de agua». Se esperaba que este dispositivo sirviera también para amortiguar el impacto del aterrizaje en la Luna, pero el vehículo disponía además de veinte cohetes basales que podían encenderse, de modo similar al empleado en la moderna tecnología espacial, para proporcionar un impulso contrario antes de que el vehículo tocase la superficie lunar, garantizando así un aterrizaje suave.

No obstante, el proyectil o vehículo espacial era notablemente deficiente en un aspecto. Por un extraño descuido, sus diseñadores no le dotaron de sistema propulsor para asegurar su retorno a la Tierra. Los cohetes basales no tenían potencia suficiente para este propósito.

Cuando se hubieron completado el diseño y las especificaciones, el disparo se financió por suscripción pública internacional. El proyecto cautivó la imaginación del mundo, y casi inmediatamente se reunió la enorme suma de cinco millones de dólares. El Gun Club no perdió tiempo en forjar el gigantesco cañón Columbia, en un molde gigante excavado en el suelo. Por extraña coincidencia, el emplazamiento escogido para el cañón estaba muy cerca de Cabo Cañaveral.

Noventa y nueve años antes de que se lanzara el primer cohete tripulado desde Cabo Cañaveral, una grúa izó a Barbicane, Nicholl y Ardan hasta la compuerta del proyectil, en cuyo interior se acomodaron. A través de ventanillas de grueso cristal, pudieron ver los preparativos del lanzamiento hasta que el proyectil se introdujo en el cañón. Llevaban con ellos dos perros, Diana y Satélite, para propagar la raza canina en la Luna; pero Satélite resultó herido en el despegue y murió un día después.

Por lo demás, el primer disparo lunar funcionó perfectamente. La tripulación se preparó para un vuelo de 97 horas, 13 minutos y 20 segundos, y aparte de que casi chocan con un gran meteorito, el vuelo careció de incidencias.





El proyectil llegó a unos 40 kilómetros de la Luna. Los ocupantes hicieron numerosas observaciones científicas, padecieron el intenso frío de la noche lunar, y de pronto se dieron cuenta de que se habían desviado de su rumbo. El efecto del meteorito había desviado el proyectil lo suficiente para que no cayera en la Luna, y corrían peligro de quedar atrapados en órbita, convirtiéndose en una «luna de la Luna».

Resolvieron este problema utilizando con gran habilidad los cohetes basales, que sacaron al proyectil de la órbita lunar, lanzándolo en una caída de 313.755 kilómetros hacia la Tierra. Las perspectivas eran, no obstante, muy desfavorables, ya que chocarían con la Tierra a una velocidad de 16.770 metros por segundo, y tenían serias dudas de que sus particiones comprimibles pudieran absorber el impacto.

Cinco días más tarde, la tripulación del vapor *Susquehanna*, que instalaba cables telegráficos frente a las costas de California, divisó una masa en llamas que caía en picado desde la atmósfera. Se acercó a tremenda velocidad, arrancó el bauprés del barco y cayó al océano levantando una gran columna de agua.

Gracias a esto, el mar amortiguó el choque de la caída y enfrió el casco incandescente del proyectil, que pronto volvió a salir a la superficie, quedando a flote hasta que la tripulación fue rescatada. Los tripulantes fueron aclamados a su regreso a Estados Unidos, cuyos científicos tardaron aún casi un siglo para resolver los problemas de caminar sobre la Luna.

Magia

El arte o ciencia de persuadir a los seres sobrenaturales de que le den a uno poder sobre las criaturas animadas, sobre el tiempo y los elementos de la tierra, y sobre todas las cosas que crecen sobre el suelo. La magia es más antigua que la humanidad, porque es un poder concedido por los dioses y espíritus, y lo poseen en cierta medida representantes de todos los pueblos del mundo. Pero aparte de seres como las hadas, que son creados con poderes mágicos, es prácticamente imposible para un individuo tener un dominio total de la ciencia mágica. El cuerpo de conocimientos necesarios es demasiado enorme para que cualquier persona lo abarque en el plazo de una vida, y los dioses son tan reacios a ceder



algunos de sus poderes (tal como la vida eterna), que hasta el mago más competente se ve frustrado en su búsqueda del poder total.

El problema se complica por el hecho de que en diferentes partes del mundo ejercen influencia diferentes dioses y espíritus. Por ejemplo, el dios marino Posidón es muy poderoso en ciertas partes del hemisferio norte, pero un mago del Pacífico Sur que busque su ayuda en asuntos náuticos perderá el tiempo. Mejor sería invocar a Maui o a alguna otra divinidad polinesia.

La magia no está necesariamente restringida a los magos practicantes. A éstos les gusta rodearse de oscuras nubes de mística especializada, pero en realidad se basan en su conocimiento de los hechizos, rituales, encantamientos, amuletos, talismanes y demás procedimientos adecuados para cada circunstancia. Cualquier persona inteligente, que no tenga reparos en hacer cosas como sacarle las entrañas a un gallo, puede aprender los hechizos y rituales adecuados para obtener ayuda sobrenatural. Sin embargo, tiene que poner mucho cuidado en repetir exactamente cada encantamiento y seguir escrupulosamente todos los pasos de un ritual. Los errores en palabras o acciones pueden enfurecer a los espíritus (que son muy puntillosos acerca de sus derechos y privilegios), con resultados desastrosos. Un paso equivocado en una danza de la lluvia puede provocar sequías o inundaciones, e incluso un error de una sola nota en una canción asociada con ritos de fertilidad puede ocasionar esterilidad en las mujeres y en los cultivos. En general, es más seguro emplear magos profesionales en lugar de hacerlo uno mismo.

El tema de la magia es demasiado complejo para discutirlo en un espacio tan limitado. Afecta a todas las actividades humanas y debe tratarse con respeto y precaución. Los espíritus están siempre a la escucha. Cooperarán con los magos debidamente cualificados, pero no les gusta que el tema se mencione frívolamente, ni que personas no cualificadas repitan encantamientos, a no ser los más sencillos, como «tocar madera».

Magia de caza

Este tipo de magia está muy relacionado con el misterioso poder de los dibujos, pinturas, etc., descrito previamente. Antes de emprender una cacería, hay que adquirir influencia sobre la presa dibujándo su imagen en la pared de la propia caverna o en otra superficie adecuada. Naturalmente, no se debe representar al bisonte, mamut, o animal del que se trate, en actitud desafiante, sino acribillado a flechazos y lanzazos y rodeado de cazadores. (Tampoco se debe pintar al animal muerto. Esto desencadenaría una especie de magia inversa, liberando el espíritu de la criatura y permitiéndole buscar venganza en forma de fantasma.)



El poder de esta magia de caza se hace más fuerte si un miembro de la partida finge ser la presa deseada y los demás fingen darle caza. Evidentemente, este ritual exige control y precaución, porque más de un cazador ha caído víctima de sus excitados compañeros en el curso de la misma. La costumbre de arrojar al mar a un miembro de una partida de pesca, para a continuación sacarle del agua, presenta también sus peligros, especialmente en aguas infestadas de tiburones.

Las armas de caza pueden tratarse según las preferencias de cada uno. La sangre de mosquitos y otros insectos que pican es muy recomendable para untar las flechas, pues hace que las flechas busquen su presa con la misma precisión y determinación de un mosquito.

El cazador y su familia deben observar todos los tabúes habituales antes de salir de caza. No deben realizar el acto sexual desde varios días antes, porque esto embota la espada y afloja el arco. Mientras él está fuera, la familia no debe comer carne de gallo ni de ningún otro animal macho, pues si lo hacen el cazador será devorado por su presa.

Por último, los cazadores deben pedir perdón a todo animal que maten, explicándole que su muerte era necesaria para la supervivencia de la tribu. Esta cortesía sirve para evitar las represalias del espíritu del animal. Si se omite, el animal atacará a los cazadores y a sus familias con cuernos, dientes y garras fantasmales después de que se lo hayan comido, provocando graves dolores abdominales e incluso una convulsión fatal.

Magos

Una de las numerosas clases de practicantes de la magia, que incluyen hechiceros, magos, taumaturgos, conjuradores, brujas, lamias, adivinos, sortílegos, hadas, encantadores y místicos.

Al mago se le suele considerar como el equivalente masculino de una bruja, pero esto no es totalmente exacto. Las brujas utilizan la ayuda de espíritus malignos o demonios, mientras que el mago suele recurrir a espíritus benévolos para que activen sus hechizos, o al menos emplea espíritus buenos y malos indistintamente. Probablemente sería más correcto decir que los practicantes masculinos de la brujería son los hechiceros o nigromantes, que practican su magia con la ayuda de los espíritus de los muertos. Los magos suelen mantener buenas relaciones de trabajo con las hadas (que nunca se relacionan con malos espíritus) y muchos de ellos han ostentado altos cargos, como Merlín en la corte del rey Arturo.

Muy pocos magos son de linaje sobrenatural; en general, se trata de hombres que han estudiado su oficio en un largo

aprendizaje al servicio de magos más viejos, y que dedican sus vidas al estudio y a la investigación. Los magos nunca se casan y el celibato les ayuda a conservar sus fuerzas vitales; no se trata, pues, de una profesión hereditaria.

El poder de un mago depende de sus conocimientos y experiencia. Como regla general, se puede decir que los magos más viejos son los más capacitados. Casi cualquier persona dispuesta a aceptar las rígidas disciplinas puede aprender brujería, pero muchos aprendices se asustan cuando sus maestros conjuran apariciones o conversan con voces incorpóreas. Otros se desaniman ante la inmensa cantidad de lecturas y estudios. Un mago debe poder leer libros de magia escritos en arameo, celta, córnico, griego, hebreo, latín, noruego antiguo, escocés antiguo, eslavo, teutón y otros muchos idiomas antiguos y complicados. Los libros nunca se imprimen ni se traducen, porque esto difundiría demasiado la información, y un joven mago tiene que copiar los libros de la biblioteca de su maestro para hacerse con una biblioteca propia.



Muchos magos abandonan la profesión aun después de haber superado los primeros grados. La idea de lanzar hechizos puede parecer atractiva, pero cuando un joven mago ya ha logrado que manos invisibles le preparen la comida, suele pensárselo mejor. Se da cuenta de lo etérea que es la cortina que separa lo natural de lo sobrenatural, y de las espantosas criaturas que acechan en espera de ser liberadas. Los magos viejos suelen ser personas atormentadas, que tienen miedo de dormir a causa de las terribles imágenes que pueblan sus sueños. En conjunto, un mago paga un alto precio por el privilegio de llevar el uniforme —túnica estrellada y gorro puntiagudo— que le acredita como miembro de una élite.

Manzanas de oro

Estas frutas de oro puro y macizo crecen en el fabuloso Jardín de las Hespérides, situado en el borde occidental del mundo, más allá de la isla de Hiperbórea y a la orilla del Océano. Las Hespérides, hijas de Atlas y nietas de Héspero, cuidaban el jardín, que estaba vigilado por Ladón, el dragón de cien cabezas.

Aparte del valor intrínseco y artístico de las manzanas, hay que tener en cuenta su importancia histórica, pues la Madre Tierra las hizo crecer como regalo de bodas para Hera y Zeus.

El héroe Hércules tenía que robar las manzanas como parte de sus doce trabajos, y tras muchas peligrosas aventuras llegó a orillas del Océano. Allí encontró al gigante Atlas, sosteniendo la bóveda celeste. Atlas se ofreció a coger las manzanas si Hércules se encargaba de sujetar los cielos entretanto. Éste aceptó y el gigante mató al dragón, robó las manzanas y volvió donde Hércules.

Pero Atlas estaba cansado de tener que sostener los cielos, y pretendió que Hércules siguiera haciéndolo por él. Hércules fingió aceptar, pero dijo que el peso le estaba magullando el hombro y le pidió a Atlas que lo sostuviera un momento mientras él se ponía una almohadilla para estar más cómodo. En cuanto Atlas cogió el peso, Hércules le arrebató las manzanas y huyó con ellas. Más tarde, las manzanas le fueron entregadas a Atenea, que se las devolvió a las Hespérides.

Máquina del Tiempo

Vehículo capaz de transportar a su ocupante hacia atrás o hacia delante en el tiempo, inventado por un caballero anónimo en 1894 y descrito por H. G. Wells.

El Viajero del Tiempo era un inventor profesional, pero sólo se sabe de él que tenía la tez pálida y ojos grises y brillantes. Concibió la teoría de que el tiempo no es más que una cuarta dimensión, y que por lo tanto se podría viajar por él tan fácilmente como a través del espacio.

Lamentablemente, los planos e indicaciones de la máquina del tiempo original parecen haberse perdido. Sólo se conservan descripciones rudimentarias («una masa fea y cuadrada»). Parecía bastante sólida, pero era extrañamente inestable cuando se la tocaba. Fue construida con varillas de cuarzo, latón, ébano y marfil, con una silla donde montaba el operador y una palanca de arranque para activar los mecanismos de avance y retroceso.

El Viajero del Tiempo, que describió la sensación de viajar en el tiempo como «una experiencia sumamente desagradable», hizo una excursión bien documentada a los orígenes del cosmos y otra al distante futuro, pero no regresó del si-



guiente viaje. Se supone que pereció en alguna era desconocida, cuyos pobladores no lograron entender la función de la máquina.

Posiblemente fue su casera, la señora Watchett, quien destruyó sus diseños e indicaciones cuando limpió su laboratorio después de su desaparición.

Martillo de Thor

Thor, el dios del Trueno, es un poderoso guerrero con llameantes ojos azules y frondosa barba roja. Le gusta enfrentarse con gigantes y monstruos, y cuando se prepara para el combate se llena de tal furia, que su ira resuena y reverbera en los cielos. Pero se trata de una personalidad honesta, franca y de buen corazón, dedicado a su familia y mantenedor estricto de la moral de la comunidad.

Su arma es el gran martillo de piedra Miolnir, que significa «El Destructor». Es tan poderoso, que tiene que cogerlo con un par de guantes de hierro que los enanos hicieron para él, y tan pesado, que no puede levantarlo hasta haberse puesto el Cinturón de Fuerza, que duplica la fuerza de sus miembros y que también es un producto de la artesanía enana.

La táctica de lucha de Thor consiste en arrojar su martillo contra el enemigo. Miolnir vuela a través del cielo como un relámpago, golpea a su víctima con atronador impacto, y regresa instantáneamente a manos de Thor, que lo recoje con sus guantes de hierro. Miolnir nunca falla el blanco.

Pero una particularidad del enorme martillo es que Thor puede hacer que se encoja al tamaño deseado. Esto resulta muy útil cuando quiere engañar a un enemigo, ocultando a Miolnir hasta el momento oportuno, para entonces golpear con terrible fuerza, pero también es importante para otra de las funciones del martillo: Thor es el santo patrón de las bodas y contratos, y cuando dos personas se comprometen bajo contrato —incluido el contrato matrimonial— les presta a Miolnir para que juren sobre el místico martillo. Naturalmente, la ruptura de una promesa tan solemne acarrearía consecuencias muy desagradables.

Máscaras

Disfraces artificiales para la cara, con el fin de crear una personalidad diferente de la habitual en su portador. Probablemente, el poder de las máscaras se deriva de los tiempos en que todas las criaturas tenían una existencia dual, tanto humana como animal. Aquellos seres eran inter-



namente humanos, pero llevaban las máscaras de diversos animales y aves. Cuando deseaban revelar sus aspectos humanos, se quitaban la máscara para mostrar su rostro humano, y simultáneamente adquirían aspecto humano en todos los aspectos de su cuerpo y miembros. La manifestación humana de aquellas criaturas era capaz de hablar y pensar, a diferencia de los animales, que carecen de lenguaje y se limitan a obedecer sus instintos. Con el paso del tiempo, algunos animales que tenían constantemente levantada su máscara se fueron volviendo poco a poco completamente humanos.

El empleo de máscaras para rituales y ceremonias a lo largo de los siglos tiene cierta relación con el origen de estos artefactos. Un hombre o una mujer que se ponga una máscara se convierte en otro ser, que puede ser agradable o desagradable, e incluso aterrador, y al que hay que tratar en conformidad. Si un hombre se pone una máscara de dios o de demonio para un ritual, adquiere durante todo el ritual los poderes de dicho ser sobrenatural, y no se le debe considerar responsable de sus acciones.

El acto de llevar máscaras con cualquier propósito (conocido comúnmente como mascarada) debe considerarse con cuidado, al existir el riesgo de que el portador se convierta efectivamente en la personificación de su máscara.

Melocotones de la Inmortalidad

Maravillosos frutos que crecen en el jardín de Hsi Wang Mu, reina del Oeste. Su esposo es Tung Wang-Kung, rey del Este. Hsi Wang Mu, que personifica el yin o elemento femenino del universo, es más importante que su marido, que representa el yang o elemento masculino. El rey mantiene un registro de todos los seres inmortales, pero es la reina la que crea nuevos inmortales, regalando los Melocotones de la Inmortalidad.

El jardín donde crecen los melocotones está alrededor del espléndido palacio de la reina, en lo alto de la montaña K'un-lun. La magnificencia del palacio, con nueve pisos de jade puro (o, según otros, de oro y piedras preciosas) sólo es comparable al esplendor de los jardines. Los melocotoneros, con sus blandos y dorados frutos asomando entre las brillantes hojas de color esmeralda, son especialmente hermosos.

Todos los inmortales, sean dioses o antiguos humanos, pasan el tiempo en los jardines, en un interminable ciclo de juegos, fiestas y pasatiempos. De vez en cuando, la reina Hsi Wang Mu aumenta el número de inmortales regalando un melocotón a algún humano que haya demostrado ser digno de tal premio, por



la virtud de su vida en la tierra. Sin embargo, existen tan pocas personas virtuosas, que los Melocotones de la Inmortalidad maduran sólo una vez cada 6.000 años, y es muy raro que un humano llegue a probar su delicioso sabor.

Mesa Redonda

La mesa de la sala de banquetes de Camelot, la ciudad-castillo del rey Arturo. En un principio, más de 150 caballeros se sentaban a una mesa alargada, pero estaban constantemente disputando entre ellos por el honor de sentarse cerca de la cabecera de la mesa, ocupada por el rey Arturo. Algunos caballeros, en virtud de su edad o linaje, reclamaban puestos preferentes, y los relegados al otro extremo se sentían tan humillados que no podían disfrutar de las comidas. Arturo probó a establecer turnos en los lugares de honor, pero cada festín se iniciaba con largas discusiones acerca del derecho de sentarse junto al rey. Mientras los caballeros discutían delicados detalles de nobleza y linaje, la comida se quedaba fría.

El asunto culminó un día de Navidad. Los caballeros pasaron en solemne procesión de la capilla a la sala de banquetes, pero en cuanto entraron en ésta empezaron a reñir una vez más por los puestos de honor. Los ánimos se caldearon y en pocos momentos el salón se llenó de grupos que luchaban entre sí. Algunos desenvainaron sus dagas ceremoniales, mientras que otros peleaban a brazo partido entre la paja esparcida sobre el suelo de piedra. La lucha se prolongó hasta que los atavíos navideños se tiñeron de sangre, y varios caballeros murieron estrangulados o apuñalados.

La noticia de la bochornosa pelea se difundió rápidamente por toda la Cristiandad, y parece que al menos tres personas ofrecieron una solución al problema. Una de ellas fue el mago Merlín, otra fue el suegro de Arturo, el Rey Leodegrance, y la tercera fue un carpintero extranjero. Los tres propusieron que Arturo hiciera construir una mesa redonda, para que todos sus caballeros pudieran sentarse a ella sin que ninguno tuviera precedencia sobre los otros.

Arturo aceptó la idea y encargó al carpintero que construyera una gran mesa redonda. El hombre lo hizo en seis semanas. Cuando se instaló en el salón de banquetes, puso fin a los celos de los caballeros y creó una nueva sensación de hermandad, de manera que a partir de entonces se denominaron con orgullo Caballeros de la Mesa Redonda.

Sin embargo, aún había un asiento especial en la Mesa, conocido como el Asiento Peligroso, que estaba reservado para cualquier caballero que hubiera jurado partir en busca del Santo Grial.





Midas, Toques de

La historia del rey Midas es un buen ejemplo de lo azarosos que son los dones de los dioses. Midas fue rey de Frigia al suceder a su padre, Gordio, y era un gobernante sabio, justo y caritativo. Un día, paseando por la orilla del río Sangario, encontró un viejo borracho, al que unos campesinos habían atado y dejado abandonado en el suelo. Midas le desató y le atendió, y pronto descubrió que el viejo borrachín era Sileno, preceptor y compañero de Dioniso, dios del vino. Sileno es un hombre gordo, calvo y jovial que acompaña a Dioniso en sus desplazamientos, montado precariamente en un burro y asistido por bacantes y sátiros. Los campesinos le habían atado, porque habían creído la antigua leyenda de que si alguien atrapa a Sileno cuando éste duerme la borrachera, oirá su futuro revelado en los balbuceos del anciano.

Dioniso se mostró tan agradecido a Midas por haber cuidado de Sileno, que le concedió un deseo. Midas solicitó que todo lo que tocase se convirtiera en oro, y Dioniso lo entendió al pie de la letra.

Muy pronto, Midas se dio cuenta de los inconvenientes de su petición. Se veía obligado a ir desnudo porque sus ropas, de oro macizo, colgaban rígidas y sólidas sobre su cuerpo. Su esposa, sus hijos y su caballo favorito se convirtieron en oro. Casi murió de hambre y sed, porque la comida y la bebida se transformaban en el metal que ya le resultaba odioso. Es muy raro que los dioses permitan a un mortal anular un deseo, pero Midas rogó tan desesperadamente volver a ser normal, que Dioniso se apiadó de él y le dijo que fuera a bañarse en el río Pactolo, que le volvió normal, pero que desde entonces arrastra pepitas de oro.

Al parecer, esta experiencia no le enseñó a Midas a ser prudente con los dioses, y se dejó convencer para actuar de juez en una competición musical entre Marsias y el dios Apolo. Cuando Midas falló a favor de Marsias, Apolo dijo que era incapaz de oír bien, y transformó sus orejas en orejas de asno.

Midas ocultó sus orejas bajo su gorro frigio, e hizo jurar a su barbero que guardaría el secreto. Pero el barbero, como todos los de su profesión, era una persona charlatana y se moría de ganas de contarle el secreto a alguien, así que lo repitió en un agujero hecho en el suelo, que se lo transmitió a unas cañas que crecían cerca. Las cañas se lo contaron a todas sus hermanas, y cada vez que el viento sopla, todas las cañas del mundo murmuran: «Midas tiene orejas de asno».

Miel de Ilyá

Bebida milagrosa, probablemente una variante de la hidromiel, administrada al campesino ruso Ilyá Múromets. Ilyá nació en el sur de Rusia, de padres pobres, y permaneció inmóvil en su cuna durante toda su infancia, sin fuerzas ni para llorar. Al hacerse mayor, siguió tendido en su cama, sin fuerzas para moverse; sólo su respiración demostraba que estaba vivo. Durante sus primeros treinta y tres años de vida, los padres de Ilyá tuvieron que atender a todas sus necesidades y se preguntaban qué pasaría con él cuando ellos murieran. Entonces llegaron a su granja dos juglares vagabundos pidiendo comida. La vieja pareja los trató generosamente y los juglares le correspondieron curando a su hijo con una bebida milagrosa hecha a base de miel.

Cuando Ilyá se levantó de su lecho, se convirtió en poco tiempo en un gran héroe del pueblo ruso. Habiendo capturado un caballo volador, y armado con flechas capaces de partir un roble, condujo a sus ejércitos en victoriosas batallas contra los infieles. Después de salvar a Rusia para el cristianismo, construyó la gran catedral de Kiev él solo, y después se convirtió en piedra para servir de eterno guardián del pueblo ruso. La prueba de esta historia es que, hasta hace poco, la figura de piedra de Ilyá Múromets seguía viéndose en la catedral de Kiev.

Muérdago

(Viscum album). Planta parásita que crece sobre la corteza de los manzanos, robles, sauces, tilos, cedros y otros árboles del hemisferio norte. Los tallos, hojas, flores y bayas de esta planta tienen fuertes poderes curativos, especialmente cuando crecen sobre un roble. Sin embargo, el muérdago no debe recogerse sin las debidas precauciones, ni se puede cortar con instrumentos de hierro o acero. El método más eficaz es cortar el muérdago con una hoz de oro el día de San Juan, y recogerlo en una tela blanca cuando cae del árbol. También se puede hacer caer con una piedra o de un flechazo.

El muérdago recogido del modo adecuado puede usarse como emplasto para heridas infectadas, como cura contra la epilepsia o como antídoto contra los venenos. Si una mujer lleva hojas de muérdago junto a la piel concebirá sin problemas, y las vacas estériles se curan dándoles a comer muérdago con el pienso. Las pulseras hechas con tallos de muérdagos protegen a los niños de las enfermedades. Una flecha de madera de muérdago siempre vuela derecha al blanco, y es un arma muy eficaz contra gigantes, vampiros y otros seres sobrenaturales.

Néctar y ambrosía

La bebida y la comida de los dioses. Las palabras griegas *a brotos* significan simplemente «no mortal», y ningún mortal ha visto, y mucho menos probado, el néctar que beben los dioses y la ambrosía que comen. Sin embargo, los dioses no se limitan a una dieta de néctar y ambrosía. Muchos consumen alimentos mortales, y a algunos no les desagrada el vino.

Tal vez la ambrosía sea una sustancia parecida a la tarta de queso, pero infinitamente más sabrosa. Se cree que el néctar es un líquido dorado y transparente, ni dulce ni amargo. No intoxica, pero inspira al bebedor maravillosas canciones, poesías e ideas fantásticas.

Quizá los dioses necesitan néctar y ambrosía para renovar la fuerza del icor, que fluye por sus venas, en lugar de sangre.



Nigromancia

Arte practicada sólo por los hechiceros, que permite predecir el futuro, o conocer alguna cosa oculta, comunicándose con los muertos. También se conoce con el nombre de necromancia.

Antes de convertirse en un experto nigromante, un hechicero debe pasar décadas de estudio, privación y experimentación. (La palabra se deriva del griego *nekros* = cadáver y *mantis* = vidente.) Uno de los requisitos básicos es un ayuno prolongado, para librar al cuerpo de los humores superfluos y que pueda penetrar en él el espíritu de una persona muerta. Generalmente es necesario que el hechicero se encierre en un lugar privado o que vaya a un lugar solitario, muy lejos de los demás humanos, para que el espíritu al que invoca no se distraiga con la presencia de otros mortales. El uso de una pequeña fogata hecha con maderas y hojas aromáticas ayuda en el proceso. También pueden utilizarse sustancias tan dispares como huesos, aceite, harina, miel o sangre.



Puede que el nigromante tenga que invocar a un espíritu innumerables veces antes de que éste le responda. La respuesta puede llegar en forma de un sueño, de una voz que habla desde dentro de la mente del nigromante, o de alguna manifestación del humo o de cualquier otro objeto en el que el hechicero haya centrado la atención. En algunos casos, el espíritu puede responder a través de un *médium* totalmente inesperado, como un árbol, un ave o un animal.

Cuando el espíritu responde, a veces lo hace en términos tan vagos y generales que nadie excepto un nigromante puede interpretar su auténtico significado.

Una forma más avanzada de nigromancia implica la resurrección de una persona muerta para conversar con ella. Este proceso está tan plagado de terribles peligros, que es mejor ni mencionar la complicada serie de encantamientos para despertar a los muertos.

Nombre

Palabra perteneciente a un individuo, que denota su personalidad. El nombre es la posesión más íntima de una persona, y debe guardarse celosamente. El uso repetitivo del nombre personal por otros que no sean de la familia agota la personalidad y tiene un efecto debilitador. La extendida costumbre moderna de llamar a la gente por su nombre de pila nada más conocerla, en contraste con la costumbre más formal de generaciones anteriores, que fuera del círculo familiar empleaban siempre el apellido, explica probablemente muchos males de la sociedad moderna.

Fuera de la sociedad «occidental», la gente tiene mucho más respeto por los nombres. Saben que el que posee el nombre de otro poseerá también su espíritu, y nunca revelan su nombre a los curiosos. Esto explica el hecho de que muchos aborígenes australianos adopten nombres europeos o soporten los apodos ridículos que los blancos les imponen. Los aborígenes reservan sus auténticos nombres para personas elegidas dentro de su grupo tribal.

En algunas sociedades, a los niños nunca se les llama por su nombre correcto. Esta es una sabia precaución, porque si un demonio oye el nombre del niño puede tomar posesión de su espíritu. En cambio, si el demonio utiliza el nombre fingido del niño como base para su hechizo, éste no tendrá ningún efecto.

Cuando se viaja con un amigo por un territorio donde existan demonios, tal como un bosque espeso, una mina o ciertos tipos de corrientes de agua, no hay que llamarle nunca por su nombre. De hacerlo así, el demonio local podría apoderarse del nombre y usarlo contra él.

Los babilonios no daban a sus niños nombres oficiales hasta que llegaban a la pubertad. Durante la ceremonia de darle nombre, el joven quedaba bajo la protección de un dios individual que actuaba como guardián de su nombre. Si más adelante el poseedor del nombre caía enfermo, quería decir que había cometido un pecado, provocando la partida del dios-del-nombre y dejando una vacante que pronto era ocupada por un demonio. Entonces era preciso que los sacerdotes descubrieran el nombre del demonio, para que nombrándolo pudieran expulsarlo.

Algunos pueblos, como los habitantes de las islas Nicobar, los indios Klamath y Chinook de Norteamérica, y ciertas tribus de Nueva Guinea, nunca mencionan el nombre de una persona muerta. En efecto, si el muerto oye su nombre, puede creer que le están llamando, y volverá de entre los muertos para incomodar a los vivos.

Nudos

Al hacer un nudo se crea automáticamente un cierto poder mágico, que las brujas y demás practicantes de la hechicería pueden ampliar considerablemente. Las parejas recién casadas y las mujeres embarazadas deben tener mucho cuidado de no hacer nudos, no usar ropas que tengan algún nudo, y ni siquiera permitir que haya alguna cosa con nudos en su alcoba. La razón es obvia: los nudos pueden impedir la consumación del matrimonio o provocar complicaciones en el parto.

Los nudos pueden ocasionar también dificultades en otros asuntos humanos, como las reuniones y conferencias. Si los asistentes a una conferencia no logran ponerse de acuerdo, el director o moderador debe preguntar si alguno de los presentes lleva hecho algún nudo. Si es así, habrá que desanudarlo. Con este procedimiento suele facilitarse la resolución de los argumentos y la aceptación de un acuerdo.

Una persona malintencionada puede provocar problemas domésticos o laborales haciendo nudos con diversos materiales —telas, hilos o cordeles— y escondiéndolos en un edificio. El poder de los nudos impedirá la libre asociación entre los miembros de una familia, entre los socios de un negocio y/o sus clientes, y entre cualquiera que utilice la casa, tienda u oficina.



Sin embargo, bajo ciertas condiciones el uso apropiado de un nudo resulta muy eficaz. Por ejemplo, un marido que sospeche de la fidelidad de su esposa debe atar un fuerte nudo en una cuerda y esconderlo bajo el colchón, en el lado donde ella duerme. De ese modo, el poder del nudo la impedirá abandonar el lecho conyugal. Mediante técnicas similares se puede controlar a los niños sonámbulos, sirvientes, parientes ancianos y otros casos semejantes.

En los tiempos de la navegación a vela, una cierta clase de magos (sobre

todo en Finlandia) se especializaban en la producción de «nudos de viento», que eran tres nudos muy complicados, hechos en una cuerda o driza. El capitán compraba la cuerda anudada antes de hacerse a la mar y, si su barco se encontraba con el viento en calma, desataba el primer nudo para obtener un viento moderado y favorable. El segundo nudo, al desatarse, provocaba un viento fuerte, y el tercero (que debía usarse solamente como último recurso) producía un viento huracanado.

En las islas al norte de Escocia, las brujas venden «viento» en forma de pañuelos anudados. Los pescadores que compran estos pañuelos van liberando el viento aflojando lentamente el nudo, hasta que el viento sopla con la fuerza deseada. El nudo no se puede volver a apretar para usarlo de nuevo, y para cada expedición de pesca hay que comprar un nuevo pañuelo anudado.

Probablemente, el nudo más famoso es el que hizo Gordio, un campesino de Frigia. Un oráculo había advertido a los frigios, cuyo rey había muerto, que su próximo rey llegaría en una carreta de bueyes, y cuando Gordio llegó a la ciudad en su carreta, la población le aclamó como rey. Este parece un modo tan bueno como cualquier otro de escoger un rey, ya que Gordio reinó con gran sabiduría. En agradecimiento a los dioses, dedicó su carreta de bueyes a Zeus, manteniéndola en uno de sus templos, con el eje atado al yugo con un nudo muy complicado que nadie podía deshacer. El oráculo dijo que el que lograra deshacer el nudo, conocido naturalmente como Nudo Gordiano, reinaría sobre toda Asia. Muchos aspirantes intentaron desanudarlo en vano, hasta que Alejandro Magno recurrió al sencillo método de cortarlo con su espada.

Óbolo

Moneda con la que hay que pagar al barquero Caronte para poder cruzar el río Aqueronte, de camino al Hades. El viejo y sombrío Caronte no tiene compasión de las almas que hacen su viaje final, y si un alma no puede pagar el pasaje, se niega a pasarla al otro lado del río. El alma queda entonces vagando por la orilla eternamente, incapaz de cruzar al otro lado.

Para pagar al barquero, las almas de los muertos deben llevar el óbolo en la boca. Un amigo o pariente tiene que encargarse de este último deber para con los muertos. Algunos colocan también junto al cadáver pastelillos de miel, pues se dice que Cerbero, el perro de tres cabezas que guarda la entrada al Hades, es muy aficionado a los pasteles y puede permitir a quien se los ofrezca intentar el regreso al mundo de los vivos.

Oráculo

Lugar, figura, objeto o persona capaz de responder preguntas de los mortales acerca del futuro, y de aconsejar sobre las acciones más apropiadas.



La de Hermes en Faros era un notable ejemplo de figura oracular, aunque respondía por boca de un hombre o una mujer. El consultante dejaba dinero en el altar ante la estatua, encendía una de las lámparas de bronce que había en su base y susurraba la pregunta en la oreja derecha de la estatua. A continuación se tapaba los oídos con las manos y salía a un lugar donde hubiera mucha gente. Cuando se destapaba los oídos, la respuesta de la estatua le llegaba en las primeras palabras que oía.

Otro famoso oráculo era la Encina Parlante de Dodona, antigua ciudad del Epiro, que se alzaba en medio de un espeso bosque y tenía una altura de 40 metros, con ramas que se extendían sobre 5.000 metros cuadrados. El consultante permanecía de pie bajo el árbol y

gritaba su pregunta hacia las ramas, que le respondían con el susurro de sus hojas. A cambio de un pago razonable, los sacerdotes de servicio interpretaban la respuesta. (De esta encina profética estaría hecha la proa de la nave que llevó a los Argonautas a la Cólquide en busca del Vellocino de Oro. Véase *Argo*, página 194.)

En otros lugares, la voz del oráculo hablaba por boca de una mujer mortal. Los más famosos de estos oráculos estaban en Delfos, Argos, Ege, Claros y Bránquida, donde el espíritu oracular habitaba en accidentes naturales, como grietas o manantiales subterráneos.

Las sacerdotisas del oráculo, en general vírgenes maduras, se preparaban de diversas maneras para transmitir las predicciones e instrucciones oraculares: masticaban hojas de laurel y bebían de una fuente sagrada, bebían la sangre caliente de un animal sacrificado al oráculo, o se limitaban a beber agua sagrada. En Claros, las profetisas bebían de una fuente que, según se decía, acortaba sus vidas. Normalmente, antes de transmitir las predicciones del oráculo se sometían a varios días de ayuno.

Estos oráculos importantes no se ocupaban de simples problemas personales y sólo respondían cuando se les consultaban asuntos de estado. En consecuencia, una predicción oracular era un acontecimiento solemne, al que asistían los principales políticos y militares, además de los intérpretes oficiales del oráculo.

Cuando todo estaba dispuesto, la sacerdotisa (conocida como Pitia o Pitonisa) se sentaba en un trípode ante el oráculo y se dejaba penetrar por su espíritu. Los asombrados espectadores veían cómo su rostro se contorsionaba y sus ojos giraban hacia arriba. Sus miembros se movían convulsamente y emitía sonidos balbuceantes. Por fin, cuando el espíritu tomaba plena posesión de la pitonisa, esta se retorcía presa de divina locura. Sacaba la lengua, dejaba que el pelo le cayera sobre la cara y a veces se rasgaba el vestido.

Por fin el oráculo hablaba a través de sus labios, en un murmullo largo y profundo que de pronto se elevaba a frenéticos sonidos agudos, emitidos con tal violencia que algunos de los aterrados observadores caían de rodillas. Los sacerdotes escuchaban con suma atención las palabras entrecortadas y las frases incompletas intercaladas entre los sollozos y alaridos de la pitonisa, hasta que el oráculo la abandonaba y ella caía inconsciente. Luego los sacerdotes deliberaban largamente sobre el significado de las frases pronunciadas por el oráculo a través de sus labios, y lo interpretaban solemnemente para las autoridades consultantes.

Las manifestaciones de los oráculos eran de suprema importancia, y determinaron la política nacional e internacional de Grecia durante muchos siglos. Lamentablemente, las pitonisas fueron sustituidas poco a poco por charlatanes. Algunos de ellos llegaron al extremo de ocultarse en cuevas o en el interior de estatuas huecas, pronunciando oráculos a cambio de elevados pagos.

Paja, muñecos de

Estos intrincados artefactos se hacen con los tallos y espigas secas de cualquier tipo de cereal, como la cebada o el centeno, aunque la mayoría son de trigo. En diversas partes de Europa reciben distintos nombres, según la forma que adoptan y la clase y frecuencia del cereal. Así, por ejemplo, podemos encontrarnos con nombres como: Muñecos del Grano, Madres del Grano, Doncellas del Grano, Lobos o Caballitos de Paja, y otros semejantes.

Todos ellos son depositarios del espíritu del grano, al que se puede ver moviéndose entre las espigas o sobre ellas cuando el viento las hace ondularse suavemente.

Hay quien opina que ese suave oleaje con que se mecen las espigas y el sonido característico que producen son exclusivamente fruto del viento. Pero lo cierto es que el espíritu existe en todo campo de cereal, por lo que conviene aplacarlo para asegurar su retorno en los años siguientes. Precisamente por esta razón, la última gavilla segada en cada campo ha de emplearse para confeccionar el muñeco de paja, en cuyo interior se albergará el espíritu del grano hasta el año siguiente.

Originalmente, el muñeco de paja no era más que una gavilla doblada y atada de manera que tuviera «cabeza» y «cuerpo». Se colgaba de las vigas de la granja desde el otoño hasta la primavera, cuando el espíritu pasaba a la tierra, en la época de la siembra. Pero los artesanos



rurales fueron desarrollando poco a poco modos más elaborados de rendir homenaje al espíritu del grano y técnicas más estéticas de representación, entretejiendo las espigas y tallos secos en forma de figuras de mujeres o animales, y formas como guirnaldas o pirámides. El brillo dorado de los tallos y la forma de las espigas pueden combinarse en una serie de artefactos que son estéticamente agradables.

El espíritu del grano se hace pasar a la tierra enterrando un muñeco en la época de la siembra de primavera, o quemándolo y esparciendo sus cenizas por el suelo. Trae mala suerte conservar un muñeco después de la primavera, por muy bonito y agradable que sea. La razón es obvia: el espíritu del grano quedaría atrapado en el muñeco, y no ayudaría a crecer las nuevas cosechas.

Los muñecos de paja son poderosos símbolos de fertilidad, y se aconseja que los jóvenes que cortejen a una muchacha hagan un muñeco especial para regalárselo en algún momento adecuado durante el noviazgo.

Pigmalión y su esposa

Pigmalión era rey de Chipre (algunos dicen que de Tiro) en los tiempos en que Venus Afrodita enseñaba a la humanidad las delicias del amor apasionado. La vida familiar de Pigmalión parece haber sido bastante desdichada y confusa. Pigmalión tenía una hermana, llamada Dido, que se casó con el rico fenicio Siqueo. Por alguna razón desconocida, a Pigmalión no le agradó este matrimonio y concibió un odio tan profundo por su cuñado, que decidió asesinarlo. Quizá también contribuyera a ello la riqueza de Siqueo; el caso es que un día, sin tener en cuenta el amor que por su marido sentía su hermana, lo asesinó secretamente en el altar de los dioses. Pero, aquella noche, la sombra fantasmal de Siqueo se apareció a Dido y, mostrándole una profunda herida de espada en el pecho, le reveló el oculto crimen. Siguiendo las indicaciones de la sombra, Dido reunió a sus partidarios y, tras apoderarse del oro de Pigmalión, lo cargaron en los barcos disponibles y se hicieron a la mar. Dido llegó así a la costa africana, donde años más tarde la encontraría Eneas en su viaje desde Troya.

Entre tanto Pigmalión, aquejado de soledad y tal vez de remordimientos, pensó en casarse. Durante mucho tiempo estuvo buscando una esposa cuya belleza correspondiera con su idea de la mujer perfecta. Pero fue una búsqueda descorazonadora, pues a su alrededor no veía más que matrimonios desastrosos. Muchos de sus súbditos se habían casado con las Propétides, impúdicas mujeres



que abandonaban a sus maridos para entregarse al primero que llegaba. Y no sólo eran infieles a sus maridos, conocidos como los Cerastas —cuyo significado de «Cornudos» es fácilmente deducible—, sino que los empujaban también a ellos al desenfreno y a la impiedad. Por ejemplo, en vez de sacrificar a la diosa Afrodita el buey tradicional, como habían hecho siempre en el pasado, aquellos hombres mataban a sus huéspedes y los ofrecían en el templo. Pigmalión, que era sacerdote y rey, contemplaba con profundo desánimo aquellos deprimentes espectáculos. El solitario rey era además mecenas de las artes e incluso había llegado a ser un magnífico escultor. Se decía que su obra superaba en habilidad a la de Dédalo, el célebre constructor del laberinto. Un día tuvo una idea y decidió crear una mujer ideal y escogió como material el marfil, porque es más semejante a la carne humana que el frío metal o la piedra.

No está claro si fue él mismo quien esculpió la mujer de marfil o si encargó la tarea a un escultor. Aunque las crónicas no lo especifican, lo más probable, siendo tan buen escultor, es que la hiciera él mismo. En cualquier caso, el producto final era tan bello y exquisito que el rey se enamoró de la estatua.

Pigmalión pasó incontables horas a solas con su mujer ideal, contemplando arrobado su belleza y suspirando por los abrazos de sus brazos de marfil. A menudo la besaba y acariciaba, pasando las manos con adoración por las deliciosas curvas.

Venus, que conoce todos los secretos del deseo humano, sabía del amor de Pigmalión por su estatua y por fin se apiadó de él. Un día, cuando Pigmalión acariciaba a su mujer ideal, sintió que el frío marfil se convertía en la cálida y sedosa piel de una mujer viva. Los labios de la estatua cobraron vida y sus finos dedos respondieron a sus caricias. La fuerza de su amor y la simpatía de Venus habían dado vida a la estatua, y por fin el rey podía consumar su deseo.

Publio Ovidio Nasón, un cronista posterior que conocía casi todas las historias de los dioses y los hombres, describió así este momento trascendental: «Pigmalión se dirigió a la estatua y, al tocarla, le pareció que estaba caliente, que el marfil se ablandaba y que, deponiendo su dureza, cedía a los dedos suavemente, como la cera del monte Himeto se ablanda a los rayos del sol y se deja manejar con los dedos, tomando varias figuras y haciéndose más dócil y blanda con el manejo. Al verlo, se pasma Pigmalión; se llena de un gran gozo mezclado de temor, creyendo que se engañaba. Volvió a tocar la estatua otra vez, y se cercioró de que era un cuerpo flexible y que las venas daban sus pulsaciones al explorarlas con los dedos.»

Pigmalión descubrió que su creación era aún más adorable como mujer viva que como estatua. Le puso por nombre Galatea y la hizo su esposa y reina. A su debido tiempo, el amor dio su fruto: una hija a la que llamaron Pafo, en honor de Venus, a la que los chipriotas llamaban Pafo cuando la adoraban como diosa de la fertilidad.

Platillos volantes, objetos voladores, etc.

En los últimos 500 años se han identificado objetos voladores de muchas clases distintas, incluyendo carros, alfombras, dragones, brujas y caballos de diferentes razas.

La isla voladora llamada Laputa, que Lemuel Gulliver encontró en julio de 1707, fue probablemente el primero de los llamados platillos volantes descritos por un europeo. El Dr. Gulliver la avistó a 46 grados de latitud norte y a 183 de longitud, que es aproximadamente a mitad de camino entre Japón y Oregón. Habiendo sido abandonado a la deriva por unos piratas, llegó a un islote rocoso y al día siguiente vio «un inmenso cuerpo opaco» que se aproximaba a una altitud de unos 2.500 metros. Se desconoce la velocidad de vuelo de Laputa, porque Gulliver omitió este detalle en su, por otra parte, meticulosa descripción.

El objeto volador (o platillo, como se le llamaría ahora) maniobró hasta situarse a unos 100 metros sobre el islote. Gulliver pudo ver que su superficie inferior era perfectamente lisa, como un espejo que reflejaba el brillo del sol en el mar. Una multitud de personas se había congregado a un lado, y al cabo de un rato hicieron bajar una especie de silla de trasbordo para izar a Gulliver con ellos.

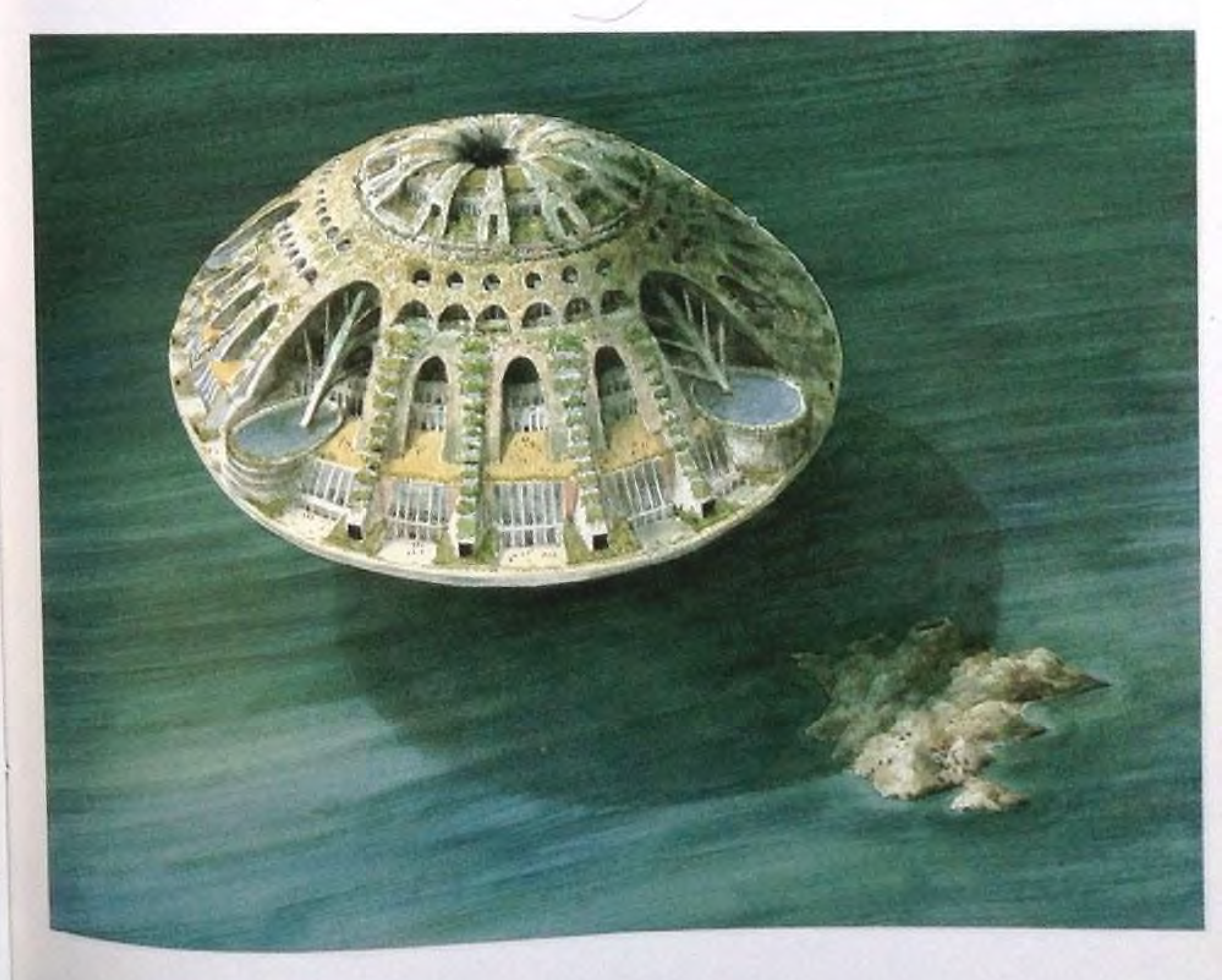
Gulliver, como todos los demás terrestres que han subido a bordo de platillos volantes, quedó asombrado por esta experiencia y por los extraños habitantes de Laputa, pero después de pasar un mes a bordo del artefacto volador (que él llama-

ba «isla voladora o flotante») adquirió suficientes conocimientos del lenguaje de sus habitantes, que le permitieron enterarse de muchas cosas acerca de Laputa. En sus célebres memorias, el Dr. Lemuel Gulliver la describió como sigue:

«La Isla Voladora o Flotante es exactamente redonda, con un diámetro de 7.132 metros, o unas cuatro millas y media, y ocupa por tanto 4.050 hectáreas. Tiene 275 metros de espesor. La base o superficie inferior, visible a quienes la miran desde abajo, es una plancha de diamante lisa y uniforme que se eleva a una altura de 180 metros. Sobre ella se hallan los distintos minerales en el orden en que aparecen normalmente, y sobre todo esto hay una capa de fértil humus de 3 ó 4 metros de espesor. El declive de la superficie superior, que va desde la circunferencia al centro, es la causa natural de que todo el rocío y lluvia que cae sobre la isla se canalice en pequeños arroyuelos hacia la parte central, donde vacían en cuatro vastos estanques de casi media milla de perímetro cada uno, que distan 180 metros del punto medio. Por el día el sol evapora sin interrupción el agua de estos estanques, lo cual impide que rebosen. Además, como está en el poder del monarca elevar la isla por encima de la región de las nubes y nieblas, puede evitar la caída de rocío y lluvia cuando quiera que le place; pues las nubes más altas no pueden elevarse a más de dos millas, según están de acuerdo en afirmar los naturólogos, o al menos en aquel país nunca se ha sabido que se elevaran tanto.»

Esta descripción revela dos interesantes aspectos de este platillo volante. Uno es que era autosuficiente, puesto que su tripulación (o habitantes) podía cultivar alimentos en la tierra que cubría la cúpula y obtener agua potable de los cuatro depósitos. El segundo es que su forma se asemeja a la de una sopera puesta boca abajo, con el fondo curvo hacia arriba.

«En el punto medio de la isla —prosigue Gulliver— hay una sima de unos 45 metros de diámetro por la que los astrónomos descienden a una inmensa bóveda, que adecuadamente se llama *Flandona Gagnole*, o sea, *Cueva de los Astrónomos*, que se halla a una profundidad de 90 metros bajo el nivel superior del diamante. En esta cueva hay veinte lámparas ardiendo continuamente, que, por el reflejo del diamante, arrojan una luz potente por todas partes. El lugar está bien provisto de muchas clases de sextantes, cuadrantes, telescopios, astrolabios y otros instrumentos astronómicos. Pero lo más interesante de ver, de lo que depende el destino de la isla, es una piedra imán de tamaño colosal, parecida en su forma a una lanzadera de tejedor. Tiene cinco metros y medio de largo y en la parte más ancha, al menos 3 metros de lado a lado. Este imán lo sostiene un eje muy resistente de diamante que le pasa por la mitad y sobre el cual hace juego, y está tan perfectamente equilibrado que el brazo más débil puede hacerlo girar. Lo circunda un cilindro hueco de diamante de 1,20 de alto, otro tanto de grueso y 11 metros de diámetro, colocado horizontalmente y sostenido por ocho pedestales de diamante de cinco metros y medio de alto cada uno. En el medio de la pared interior tiene una ranura de 30 centímetros de profundidad, en la que encajan los extremos del eje y giran según se necesita. Ninguna fuerza puede mover la



piedra de su lugar, porque el cilindro y sus pedestales forman una pieza con la masa de diamante que forma la base de la isla. Por medio de esta piedra imán puede hacerse que la isla suba o baje y se mueva de un lado a otro; pues, dentro de los límites de aquella parte de la tierra sobre la que reina este monarca, posee la piedra una fuerza de atracción en uno de los extremos y otra de repulsión en el otro. Poniendo el imán vertical con el polo de atracción hacia la tierra, la isla desciende; pero cuando el polo de repulsión apunta hacia abajo, la isla sube en vertical para arriba. Cuando la posición de la piedra es oblicua, el movimiento de la isla es oblicuo también, pues en este imán las fuerzas siempre actúan en líneas paralelas a la dirección en que se orienta.»

No obstante, el alcance del objeto volador estaba limitado por su posición relativa a Balnibarbi, la isla terrestre sobre la que flotaba casi todo el tiempo, ya que el imán estaba ligado con las radiaciones magnéticas de dicha isla. En consecuencia, las posibilidades de vuelo se limitaban a un radio de unos 30 kilómetros alrededor de Balnibarbi y a una altura de 6.436 metros. Colocando el imán paralelo al plano del horizonte, Laputa quedaba inmóvil en el aire.

Laputa estaba controlada por el Emperador de Balnibarbi, cuyos científicos habían diseñado el aparato volador. El emperador y toda su corte vivían a bordo de Laputa, porque esto les permitía un control absoluto de sus súbditos. Si alguna comunidad mostraba signos de rebelión, el emperador la sometía estacionando Laputa sobre ella, de manera que se veía privada de sol y de lluvia, o bombardeándola con grandes rocas. Como último recurso, se podía hacer descender Laputa sobre una población rebelde, aplastando todos sus edificios. El emperador siempre advertía a los habitantes que Laputa descendería muy despacio, porque su amor por su pueblo le obligaba a darles tiempo suficiente para escapar, pero la verdadera razón del lento descenso era proteger la superficie inferior del platillo volante. Los científicos habían advertido al emperador que un ataque a modo de mazazo brusco podría agrietar el adamanto, afectando la aerodinámica de Laputa.

Gulliver se dio cuenta de que el emperador y sus científicos, llamados generalmente astrónomos, vivían entregados a las ciencias abstractas, las matemáticas y la teoría musical. Todos llevaban una especie de uniforme: túnicas con bordados que representaban símbolos astronómicos e instrumentos musicales. Sus mentes estaban tan absorbidas por la especulación científica que llevaban las cabezas a un lado, con un ojo mirando hacia dentro y el otro hacia arriba. Eran tan introspectivos que cada astrónomo iba acompañado por un *climenole* o sacudidor, que llevaba una vejiga atada al extremo de un palo, con guisantes dentro. La función del *climenole* era golpear ligeramente a su señor en la oreja o en la boca con la vejiga, para llamar su atención, absorta en intensas especulaciones, y recordarle que se ocupara de actividades cotidianas o lograr que respondiera alguna pregunta.

Todos los astrónomos eran muy aficionados a los instrumentos científicos. Sus investigaciones retrospectivas les hacían temer toda clase de desastres cósmicos, y siempre estaban advirtiendo de la inminencia de alguno. Sus esposas, sin embargo, eran hermosas y alegres, y se aprovechaban de la concentración de sus maridos en los asuntos científicos para disfrutar de una activa vida amorosa con los miembros no intelectuales de la población de Laputa. Se ignora lo que sucedió con Laputa. Tal vez los científicos idearan algún método de propulsión para liberar a la isla de sus lazos con Balnibarbi y permitirles emprender exploraciones interplanetarias.

No parece existir ninguna relación entre Laputa y la actual generación de platillos volantes, excepto en el carácter precursor de los científicos balnibarbianos. No obstante, resulta interesante especular acerca de la conspiración científica que ha mantenido oculto el origen de los modernos platillos volantes. Durante un siglo, por lo menos, los científicos han asegurado que los planetas Júpiter y Saturno no pueden alojar ninguna forma de vida. Insisten en que dichos planetas son masas de minerales metálicos recubiertas de hielo, e incluso de una masa de gases helados, con temperaturas bajísimas, de hasta 150 grados bajo cero. Según estos taimados científicos, las atmósferas de Júpiter y Saturno están formadas por gases letales, como el amoníaco y el metano. Niegan que sea posible la existencia de vida inteligente en estas condiciones, y se burlan de la idea de que Júpiter y Saturno puedan enviar misiones interestelares.

Esta conspiración científica queda en evidencia ante los innumerables informes recibidos, procedentes sobre todo de distritos rurales de los Estados Unidos, referentes a astronaves cuyas tripulaciones declaran inequívocamente (en perfecto inglés) que proceden de Júpiter o de Saturno. Estos visitantes no tienen dificultad alguna en respirar nuestra atmósfera, y por lo tanto es obvio que la atmósfera de Júpiter y Saturno es igual que la de la Tierra. Algunos bromistas llaman «hombrecillos verdes» a estos visitantes, pero eso no es más que un prejuicio racial. Parece indudable que los extraterrestres han perfeccionado los principios descubiertos por los científicos de Balnibarbi, y que construyen objetos voladores en forma de platos o soperas, similares al que visitó Lemuel Gulliver.

Presagio

Acontecimiento que anuncia que va a ocurrir algo bueno o malo. Entre los presagios más corrientes están la rotura de un espejo, que significa siete años de mala suerte; un gato negro (o blanco, según los sitios) que se cruza en el camino de uno y anuncia mala suerte hasta el próximo año; un pájaro que entre en la casa o un cuadro que se caiga de la pared, que son presagios de muerte, y la luna nueva vista a través de un cristal, que presagia mala suerte durante veintiocho años.

El poder de los presagios se puede contrarrestar a veces mediante determinadas acciones encaminadas a tal efecto. Por ejemplo, se puede aplacar a la luna nueva dando siete vueltas, haciendo una reverencia a la luna y sacándose el dinero de los bolsillos.

Existe un número ilimitado de presagios, y una persona sensible a las influencias sobrenaturales puede detectarlos en incontables sucesos cotidianos. Los pájaros y todos los demás animales son vigorosos portadores de presagios. Siempre se debe observar con mucha atención su comportamiento, apariencia y acciones, aunque no es fácil interpretarlos. Los cuervos y las cornejas son particularmente importantes en este aspecto, pues conocen el futuro, y si alguien logra aprender su lenguaje, como el fiel Juan, tiene gran camino recorrido. Una liebre atravesando el camino suele ser presagio de muerte o de desgracia, y así lo experimentó Nicolás Pigassof hace más de cien años a la salida de Biriusinsk; en cambio, si la liebre va perseguida por galgos, es señal de que sigue encantada o cautiva alguna persona que se creía liberada, como pudo comprobar don Quijote a la entrada de su aldea. Los gatos, y particularmente los gatos negros, han de ser tratados con especial respeto, entre otras cosas porque, según una antigua creencia popular, los gatos negros son brujas disfrazadas; en consecuencia, matar un gato negro es un acto muy peligroso y presagio seguro de acontecimientos funestos.

Muchas veces, el presagio contradice directamente a la acción. Por ejemplo, el que un pájaro deje caer excrementos sobre el sombrero o abrigo de una persona es presagio de buena suerte, y un ratón nadando en un cubo de agua pronostica un próspero viaje por mar. Pero si un marino ve un cura inmediatamente antes de zarpar, es casi seguro que encontrará mal tiempo y soplarán vientos contrarios.

Por lo general, los presagios necesitan un intérprete experto, y conviene pedir consejo a un profesional. Antes de emprender un proyecto importante, deben observarse todos los presagios y buscar un augur que los interprete.



Procrustes, Lecho de

Ingenioso aparato empleado por el gigante ladrón Damastes, famoso bandido, también llamado Procoptes o Polipemon Procrustes, que significa Polipemon «El Estirador». Vivía cerca de Eleusis, en la ruta de Mégara a Atenas, que estaba infestada de monstruos y seres sobrenaturales. Pero él era el último y más cruel de todos los salteadores de caminos.

Procrustes empleaba una técnica especial para eliminar y robar a los viajeros desprevenidos. En su vivienda había un artefacto de hierro con capacidad de autoajustamiento. Si una persona alta se acostaba en la cama, ésta se encogía automáticamente hasta que la cabeza y los pies del ocupante sobresalían por los extremos. Si se trataba de una persona de poca estatura, la cama se alargaba hasta una longitud exagerada. Cualquiera que usara aquel lecho descubría que nunca tenía la longitud adecuada.

Cuando un viajero fatigado solicitaba la hospitalidad del gigante, Procrustes le atendía amablemente y después le guiaba hasta la alcoba. Si la cama se acortaba al echarse en ella el viajero, Procrustes burlonamene le decía: «Amigo mío, no sabes cuánto siento que esta cama te venga tan pequeña. Vamos a ver cómo podemos arreglarlo.» Entonces sacaba la espada y le cortaba las piernas hasta que su longitud coincidía con la del lecho. Si, por el contrario, el lecho se alargaba, Procrustes decía aparentando gran contrariedad: «Vaya, hombre, mira por dónde esta cama te viene demasiado grande. Lo siento de verdad. Vamos a ver cómo podemos arreglarlo.» Entonces sujetaba al ocupante por la cabeza y los tobillos y le estiraba hasta la longitud adecuada. Como puede comprenderse, ningún viajero sobrevivía a este tratamiento y Procrustes se hizo rico con sus desvalijamientos.

Pero, haciendo realidad el viejo proverbio de que el que a hierro mata a hierro muere, Procrustes acabó por encontrarse la horma de su zapato. En cierta ocasión, el héroe griego Teseo decidió salir en busca de su padre, que a la sazón se encontraba en Atenas. Como ya sabemos, el camino de Trecén a Atenas estaba erizado de peligros e infestado de monstruos y salteadores. Teseo tuvo que luchar con Sinis, un monstruoso gigante que descuartizaba a sus víctimas colgándolas de la cima de los árboles que previamente ataba juntos y luego soltaba entre horrísonas carcajadas; luego arrojó a un precipicio al gigantesco Escirón, cuya diversión consistía en obligar a todos los viajeros que pasaban por su desfiladero a arrodillarse ante él y lavarle los pies; también tuvo que deshacerse de Cercion, un hombre gigantesco que obligaba a luchar con él a todos los que pasaban cerca de su casa, y los apretaba entre sus brazos hasta hacerlos morir. Finalmente se topó con Procrustes, cuyas habilidades conocemos. Procrustes recibió a Teseo con su cordialidad habitual, y el héroe le pidió una cama para pasar la noche. Teseo se dio cuenta en seguida del secreto del lecho y persuadió a Procrustes de que se tendiera en él para mostrarle cómo funcionaba. La cama se acortó en su estilo habitual, y Teseo cortó inmediatamente la cabeza al gigante.

Quaaltagh

Sobrenombre que se da en la Isla de Man al Primer Pie, o sea, la primera persona que entra en una casa el día de Año Nuevo. El Primer Pie es muy importante porque influye en la suerte de la casa durante el año que empieza. Si el Primer Pie es una persona mal considerada o con mala suerte, la familia sufrirá las consecuencias durante los doce meses siguientes.

Por esta razón es aconsejable tomar medidas para que el Primer Pie sea una persona respetable y de buen aspecto; debe traer como regalos una moneda, una rebanada de pan, un trozo de carbón y un trago de licor. De este modo, la casa gozará de prosperidad, calor, alegría y bienestar durante todo el año.

Quincuatrías

Festival de cinco días que comienza el 19 de marzo de cada año en honor de Minerva, diosa de todas las artes, oficios y manufacturas. Ella es la que inspira y guía las manos de los artesanos de todo tipo y ayuda a los practicantes de todas las artes. Estas personas deben rendirle homenaje mediante banquetes y otras celebraciones, durante los cinco días del equinoccio de primavera.

Sin embargo, a la diosa no le interesa la venta de los objetos creados bajo sus auspicios, ni las ganancias y premios obtenidos por poetas, pintores, músicos, actores y otros artistas. Los que esperen obtener beneficios en las actividades creativas deben rendir también homenaje a Mercurio, dios de los comerciantes y de los mensajeros. (Su nombre se deriva de *Merx* = mercancía y *mercari* = comerciar.) Se trata de una divinidad capitalista, muy interesada en el comercio provechoso.

Rinoceronte, cuerno de

Poderoso agente energético para varones aquejados de flaccidez del órgano generativo, ya se deba a la senilidad o al exceso de entusiasmo. El rinoceronte (del griego *rhis* = nariz y *keras* = cuerno) es, de por sí, un paquidermo bastante aburrido e insensible, imposible de domesticar y cuya caza es difícil y peligrosa. Los jóvenes cazadores no arriesgarían sus vidas persiguiendo rinocerontes si no fuera por el valor del cuerno y porque sus mayores les azuzan. La forma y tamaño del cuerno (de 30 hasta 480 cm de longitud en el rinoceronte indio, ahora ya casi extinguido) son un envidiable símbolo de potencia masculina, y resulta evidente que el cuerno pulverizado puede restaurar esta facultad a aquellos que ya viven más de recuerdos que de realidades. Durante muchos siglos, los rinocerontes han sido tan perseguidos, que en la actualidad el remedio es muy escaso y caro, y sólo pueden permitírselo los millonarios orientales.

Runas

Primitivo alfabeto empleado por los pueblos escandinavos y germánicos; probablemente, es el antecesor del alfabeto anglo-sajón, que luego fue corrompido por los invasores romanos.

A diferencia de otros alfabetos, las runas tienen por sí mismas ciertos poderes mágicos, que se deben a que fue el mismo Odín, jefe de los dioses, quien inventó las runas. (Uno de sus muchos títulos es el de Señor de las Runas.) En su origen, estos poderes eran benéficos, o al menos protectores. Un ejemplo bien conocido es la sentencia rúnica grabada en el monumento de Bjorketorp en Noruega, que dice: «Este es el significado secreto de las runas; he escondido aquí runas de poder, inmunes a la brujería. El que destruya este monumento morirá en el exilio víctima de las artes mágicas.»

Sentencias rúnicas similares servían para ahuyentar a las brujas y hechiceros de los lugares importantes, pero la corrupción del alfabeto hizo decaer el uso de las runas. Poco a poco las fueron adoptando los magos, que aprendieron sus poderes especiales y utilizaron la escritura rúnica como código o escritura en clave.



También en caracteres rúnicos estaba escrito el mensaje que el sabio alquimista del siglo XVI, Arne Saknussemm, escribió para la posteridad, y en el que se encerraba el secreto del descenso al centro de la tierra. Aunque el célebre alquimista aplicó los caracteres rúnicos a un texto escrito previamente en latín, cuyas letras desordenó posteriormente hasta convertirlo en un verdadero jeroglífico, el profesor Otto Lidenbrock fue lo suficientemente hábil para descifrarlo e iniciar así su apasionante viaje al centro de la tierra.

En la actualidad se utilizan sentencias rúnicas para pronunciar hechizos particularmente desagradables y casi invariablemente fatales. El procedimiento consiste en escribir la maldición en caracteres rúnicos en una tira de papel, y dársela o enviársela a la víctima. La persona que incautamente acepte el papel no puede destruirlo por ningún método conocido. Su único modo de escapar al hechizo es descubrir quién se lo encargó al mago y después colocarlo a escondidas entre las ropas del inductor.

Sa

Fluido mágico que corre por las venas de los dioses egipcios, infundiéndoles su fuerza y sabiduría sobrehumanas. Sin embargo, el poder del Sa no se autoperpetúa: a intervalos bastante regulares, un dios se da cuenta de que su capacidad de obrar milagros se debilita, y entonces tiene que pedir a otro dios que le imponga las manos para renovar su fuerza.

En tiempos de los faraones, los reyes-dioses de Egipto, los dioses ofrecían un servicio similar a los gobernantes. Imponiendo las manos a los faraones, los dioses les infundían los poderes supremos del Sa, que sólo ellos, entre todos los humanos, disfrutaban.

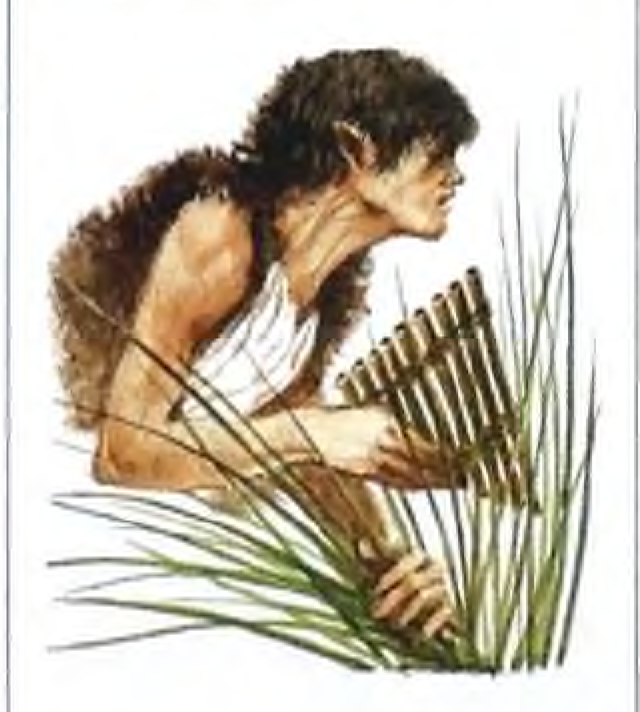
Siringa o flauta de Pan

Instrumento musical inventado por el dios Pan, como subproducto de sus aventuras sexuales. A Pan, como a la mayoría de los dioses, lo que más le gusta en el mundo es una ninfa joven y fresca, y es raro que una cara nueva en el bosque escape a su ardiente atención.

Siringa era una ninfa bellísima del monte Nonacris, en la Arcadia, que había consagrado su virginidad a la diosa Ártemis y, vestida como ella, recorría los bosques cazando con un arco de cuerno.

Un día, Pan vio a la ninfa Siringa y se lanzó en su persecución. Siringa huyó a toda velocidad por las orillas de un río, pero pocas ninfas pueden ganar en velocidad a las pezuñas de Pan. Al oír su risa lasciva a sus espaldas y notar el primer contacto de su mano callosa, la ninfa gritó pidiendo ayuda a su padre, el dios fluvial Ladón.

Ladón actuó de modo drástico, convirtiéndola en una mata de cañas al borde del agua, y aunque Pan la vigiló durante mucho tiempo, nunca recobró su forma original. Para consolarse, Pan arrancó algunas de las cañas y con ellas fabricó un nuevo tipo de flauta. Las juntó de manera que los extremos abiertos estuvieran en línea horizontal, mientras que los extremos cerrados, tapados por los nudos de las cañas, estaban escalonados de derecha a izquierda. Cuando probó el nuevo instrumento, quedó tan complacido por su sonido que se olvidó de la despreciativa ninfa, volviendo al bosque y encantando a todos los que oían la nueva flauta de Pan.



Tailrings

Horrendo gato artificial creado por una de las brujas de Salem para vengarse de sus torturadores. Cuando los puritanos iniciaron la caza de brujas, una de ellas, cuyo nombre de iniciada era Strmantis, previó lo que la esperaba. Antes de que los cazadores de brujas la arrestaran, ella capturó y mató un gato y rellenó su piel con paja mezclada con hierbas muy potentes. Le puso piedras lunares a modo de ojos y cambió sus uñas por afiladas cuchillas. A continuación realizó todos los ritos necesarios para dar vida a su creación y pronunció todas las palabras del hechizo activador, excepto las últimas, que se reservó hasta que los cazadores de brujas llegaron a su casa. Entonces gritó las palabras que daban vida al gato y lo lanzó a través de la ventana.

Tras la muerte de Strmantis, el gato se encargó de vengarla atacando a los cazadores en los bosques vecinos. Los que vieron al gato describieron sus grandes ojos de piedra brillando a la luz de la Luna, los anillos de la cola que le daban nombre (*Tailrings* = Anillos en la cola) y el hecho de que ningún cazador fuera capaz de herirlo con una bala.

Muchos cazadores fueron víctimas de las terribles garras de Tailrings, pero poco a poco los ataques se fueron haciendo menos frecuentes, hasta que no se volvió a ver al gato. Probablemente, esto se debió a que la paja que rellenaba la piel se fue saliendo gradualmente.

Tambores

Accesorio esencial en muchos tipos de ceremonias sobrenaturales. Para obtener una máxima potencia en cuanto a su sonido y eficacia se refiere, es preciso una cuidadosa preparación del tambor y el tamborilero. El tambor debe estar construido cuidadosamente con los materiales apropiados para los rituales concretos. Por ejemplo, la piel debe ser de pez o de ave si con el ritual se pretende influir en criaturas del agua o del aire; si se trata de controlar a animales que sirvan como alimento, lógicamente se utilizará piel del animal en cuestión, y si el ritual está relacionado con los miembros de la tribu —resucitar a los muertos o expulsar a los malos espíritus de una persona poseída—, entonces, inevitablemente, el tambor tendrá que ser de piel humana.

El cuerpo del tambor debe modelarse según indicaciones concretas y la decoración se hará siguiendo la tradición. Si se va a tocar con palillos en vez de con las manos, habrá que seleccionarlos cuidadosamente. Para ciertos rituales se emplean los fémures de algunas especies de monos, mientras que para otros puede necesitarse la tibia de un recién nacido. En cualquier caso, hay que tener en cuenta que los palillos son tan decisivos como el parche.

El tamborilero aprende los ritmos y golpes de todas las ceremonias mediante un largo aprendizaje que suele comenzar en la pubertad y puede durar varios años. Siguen las instrucciones de brujos o hechiceros, y, según su grado de aplicación, pueden llegar a ser tan expertos que se les ascienda a grados superiores de la hechicería. De todos modos, un tamborilero nunca toca por simple placer o en celebraciones triviales.

El redoble prolongado de un tambor puede despertar hasta a los espíritus más reacios, sean de hombres o de animales, del agua, del bosque o del cielo. Una vez despierto, la continua vibración del tambor ejerce un efecto hipnótico sobre el espíritu cautivo y permite a un mago experto controlar sus actividades. Por ejemplo, puede ser necesario despertar al espíritu de la lluvia durante un período de sequía, para instarle a que haga llover. En casos como éste, el tamborilero puede tener que tocar un tambor especialmente ruidoso durante muchas horas para despertar al espíritu, que por fin responderá a su llamada tocando los atronadores tambores del cielo. Después de esto, el

tamborilero tendrá que cambiar de ritmo, para acompañar las danzas rituales que asegurarán la precipitación de lluvia.

Cuando el ceremonial se ha llevado a cabo a satisfacción del principal hechicero, la brusca interrupción del redoble deja libre al espíritu hasta que se le necesita de nuevo.

Tatuajes

La práctica de imprimir en el cuerpo diseños indelebles, a base de frotar pigmentos sobre heridas punzantes, está muy extendida. En la actualidad, el arte ha degenerado y sólo se emplea como ornamentación, pero el tatuaje tradicional tenía grandes poderes sobrenaturales. Sólo deben aplicarlo sacerdotes que conozcan el significado de cada marca o diseño. Por ejemplo, un sencillo diseño espiral tatuado en las nalgas de un guerrero le permite ver si alguien le sigue. Otros diseños protegen a distintas partes del cuerpo contra la enfermedad, aumentan la fuerza muscular, protegen contra la brujería y la traición, etc. Los diseños reservados para los jefes refuerzan su poder de mando y además indican su rango. Los hombres que se someten al dolorosísimo proceso de tatuaje genital se ven consolados por la certeza de que sus poderes reproductivos aumentarán considerablemente.

Los marineros han conocido desde tiempos inmemoriales el poder de los tatuajes. Un ancla tatuada en el brazo impide que un hombre quede a la deriva si cae por la borda, mientras que las palabras HOLD FAST («Agárrate fuerte»), tatuadas letra a letra en los nudillos, impiden que uno caiga de lo alto de un mástil.

Tótem

Criatura real o imaginaria que sirve de emblema protector a una nación, familia o grupo tribal. Por ejemplo, el león y el unicornio son los tótemes de los bretones, el águila lo es de los Estados Unidos, el gallo de los franceses y el canguro y el emú de los australianos.

El valor del tótem radica en que las criaturas reverenciadas por un grupo tribal pueden dotar al grupo de algunas de sus propias cualidades. Al mismo tiempo, la criatura se da cuenta de que el grupo tiene una cierta afinidad con ella y actúa en consecuencia. Una tribu cuyo tótem sea el oso gris espera que el oso les haga fuertes, valerosos, tenaces y resistentes. Además espera que, cuando salen a cazar, el oso no hiera a ningún miembro de la tribu. Las danzas y ceremonias totémicas que se realizan antes de la cacería contribuyen a este proceso.

Las influencias totémicas y los tabúes asociados presentan muchos niveles en la tribu. Aparte del tótem tribal, cada familia —y a veces cada individuo— puede tener un tótem distinto, cada uno con su propio conjunto de tabúes. Si uno pertenece a una familia cuyo tótem sea la Serpiente, no debe casarse con ninguna persona que tenga el mismo tótem. Al escoger esposo o esposa, hay que prestar mucha atención a las influencias totémicas. Evidentemente, sería desastroso que un hombre que tenga por tótem la Mosca se case con una mujer cuyo tótem sea la Araña.

La posesión totémica no impide, sin embargo, comerse al tótem. Muchos rituales totémicos tienen por fin aumentar el número de criaturas —salmones, búfalos o plantas mágicas— que permiten sobrevivir al grupo. Y después de todo, no cabe relación más íntima con el tótem que comérselo.

Las naciones civilizadas presumen de no creer en los tótemes, pero los respetan en secreto. Nombres como Jaguar, Falcon (Halcón), Manta, que se aplican a los coches, son ejemplos obvios de totemismo.

Ungüento para volar

Material propulsor para brujas voladoras. La mayoría de las brujas se preparan su propio ungüento, empleando la fórmula que mejores resultados les da, pero los ingredientes básicos esenciales son sangre de murciélago, grasa de niño, cicuta y mandrágora. Cada bruja le añade ciertos aditivos, como por ejemplo belladona, con el fin de aumentar la velocidad de vuelo o ampliar el alcance de su escoba. Las brujas inglesas añaden a menudo un poco de cera de las velas empleadas en una misa negra. En el sur de Europa, la grasa de un chivo expiatorio es un aditivo muy apreciado.

El ungüento volador se aplica en las axilas y en la ingle inmediatamente antes de despegar, y se activa pronunciando la fórmula habitual: «¡Vuela, en nombre del diablo, vuela!»

Uñas

Las uñas de manos y pies tienen importantes cualidades sobrenaturales. (Lo mismo sucede con el pelo, que está muy relacionado con las uñas.) Cuando uno se corta las uñas o el pelo, los recortes deben siempre esconderse o destruirse; lo mejor es quemarlos. De lo contrario, algún enemigo podría llevárselos a un hechicero, para usarlos como base de un encantamiento. Incluso estos fragmentos tan pequeños del cuerpo pueden permitirle al hechicero tomar posesión de la personalidad de uno.



Urbar

Tambor hecho con un tronco hueco, que emplean los aborígenes de la Tierra de Arnhem, en el norte de Australia, durante los rituales destinados a asegurar el inicio de la estación lluviosa.

El tambor, en algunas partes de este territorio, representa el seno de la Serpiente Arcoiris hembra y el pene de la Serpiente Arcoiris macho. Estos grandes reptiles, que se arquean a través del cielo al principio de la estación lluviosa, son esenciales para la fertilidad de toda la vida mortal.

En otras regiones, el primer tambor urbar lo hizo el hombre-pitón Jurawadbad, que estaba prometido con la muchacha aborigen Mimaliwu. Pero Mimaliwu se dejó seducir por una serpiente de agua, y el hombre-pitón se enfureció tanto que construyó un urbar y se metió dentro para tenderle una trampa. Mimaliwu y su madre llegaron en busca de comida y metieron la mano en el tambor para comprobar si había miel o algún animal pequeño escondido. El hombre-pitón les mordió las manos y ambas mujeres murieron.

Los espíritus de las tres criaturas están asociados con la estación lluviosa, y durante los rituales de fertilidad se revive la historia del primer tambor urbar.

Varita mágica

Varita de cualquier material adecuado, generalmente con una estrella u otro símbolo en la punta, que emplean como cetro las reinas de las hadas para indicar su soberanía, y también los magos y hechiceros como artefacto práctico. La varita es, asimismo, muy útil para dibujar caracteres ocultistas en el polvo de los cementerios, como parte de ciertos rituales mágicos.

A pesar de su nombre, la varita mágica no tiene poderes mágicos integrados, aunque se puede esgrimir como parte de algún ritual. Posiblemente, su principal función es realzar la imagen mística de

los hechiceros, que usan varitas para impresionar a los profanos. Tal como se ha demostrado en otra parte de este libro, la magia sólo se activa mediante hechizos y rituales concretos, y no con artefactos portátiles.

Wu Hsing

La totalidad del universo, de especial importancia para los artistas y artesanos, porque abarca las cinco fuerzas naturales que deben obedecer, emplear y comprender. Son la madera, el fuego en todas sus manifestaciones, la tierra y todo lo que hay debajo, el metal, y las aguas de la tierra, el mar y el cielo.

Los cinco elementos existen en un círculo eterno de agua-madera-fuego-tierra-metal, en el que cada elemento crea a su sucesor y es consumido por su predecesor. El agua crea la madera y consume al fuego; el fuego crea la tierra y consume el metal; el metal crea el agua y consume la madera; la madera crea el fuego y consume la tierra; la tierra crea el metal y completa el ciclo consumiendo el agua.

Los artesanos que trabajan con estos elementos deben rendir tributo a Wu Hsing como entidad completa, o a cada elemento por separado. Cada elemento forma una quinta parte del universo, en el cual el fuego es el sur, el metal el oeste, la madera el este, el agua el norte y la tierra el centro. Cada región está gobernada por un emperador celestial, que recibe tributos individuales o una quinta parte de todos los tributos ofrecidos a Wu Hsing.



Yang y Yin

Dualidades distintas pero inseparables de todos los seres y objetos concebibles, que en su misteriosa simbiosis crean un todo. Cualquiera de los dos carece de fuerza y de significado sin el otro.

El concepto se puede expresar de tantas maneras como objetos de pensamiento existen. Numéricamente, el yin existe en los números pares y el yang en los impares. Todos los números son entidades separadas y sin embargo inútiles para el cálculo sin los demás números. El yang y el yin deben actuar juntos para alcanzar un fin. Si el yang es el sol, el yin es el cielo; si el yin es el aire, el yang es el viento.

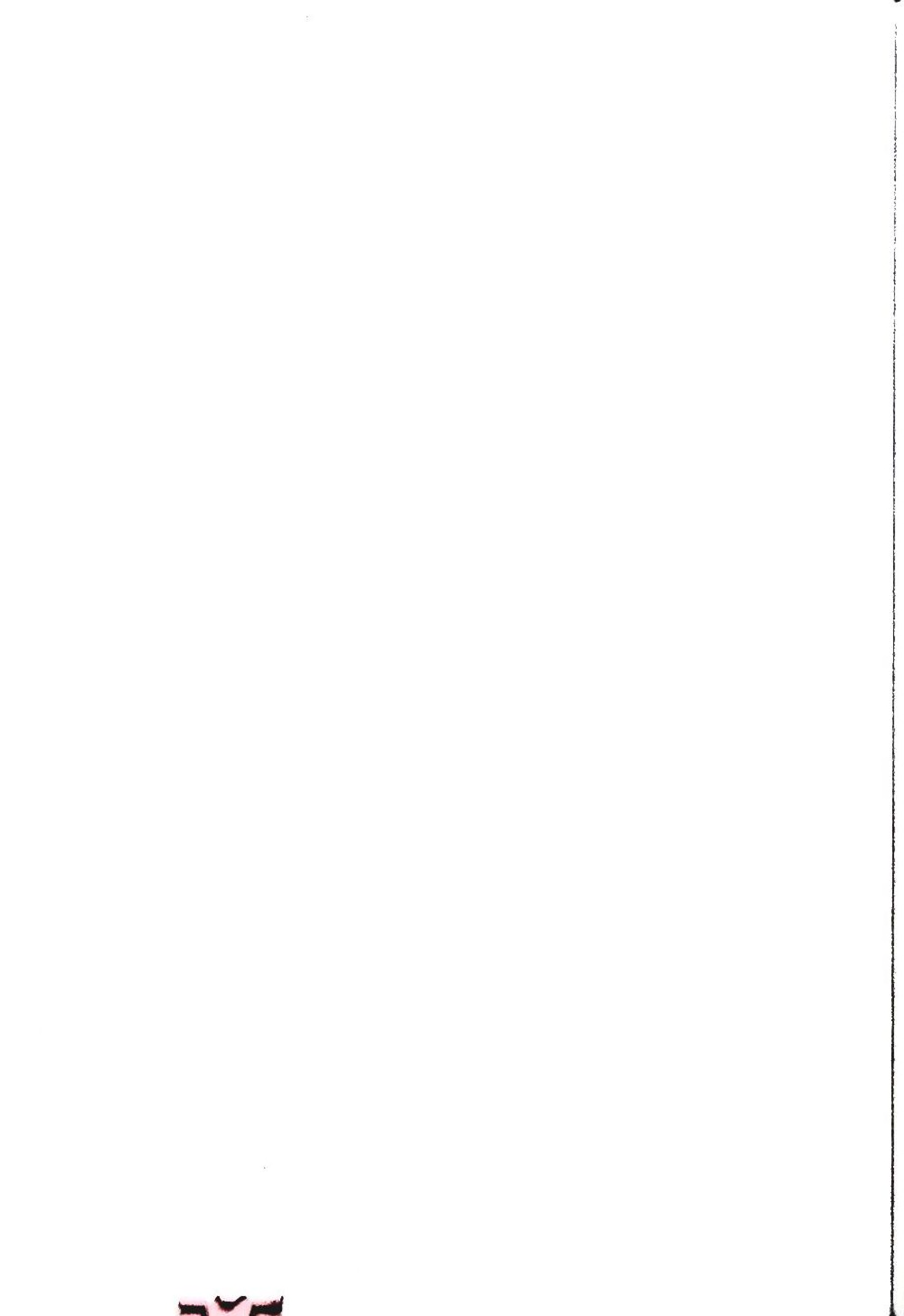
En términos básicos, el yang suele representarse como el elemento masculino y el yin como el femenino: la acción y la pasión equilibrando la pasividad y la quietud; la penetración complementando a la recepción; el árbol alzándose sobre la tierra que le sostiene; la ola surgiendo en un océano que volverá a hundirse en la placidez. Y, no obstante, la definición de yin y yang debe estar matizada por el propio punto de vista. Algunos creen que el yin representa la permanencia incubadora del universo, mientras que el yang no es más que las convulsiones de la historia, que pasan sobre su superficie. El yang vuela como un ave sobre el yin, el fecundo seno de la tierra, y arroja sobre él una semilla. Sin el ave, la semilla no encontraría su lugar; sin la tierra, no tendría donde crecer. Los filósofos pueden debatir durante siglos la importancia relativa del ave y de la tierra, mientras la semilla despliega una nueva manifestación del yin y el yang, desencadenando un nuevo ciclo de crecimiento, florecimiento y semillas, que renueva y perpetúa el yin y el yang.



CAPITULO CINCO

COSAS DEL AGUA, EL CIELO Y EL AIRE





COSAS DEL AGUA, EL CIELO Y EL AIRE

La influencia más importante sobre la vida humana es la de la atmósfera que nos rodea. Así como los peces viven en el agua, nosotros vivimos en un mar de aire, y sus caprichos y turbulencias dictan nuestros destinos. Al igual que el mar, el aire es incontrolable. Ni siquiera el dictador más poderoso puede desviar un huracán o salvar a su pueblo de una sequía.

La atmósfera, como un amante caprichoso, es un amigo o enemigo tan íntimo, que el razonamiento científico es una explicación demasiado fría para las extravagancias que llamamos «tiempo». Los científicos pueden explicar cómo *la atmósfera crea el tiempo, pero no* por qué. *Nadie sabe por qué la poderosa maquinaria del universo funciona de modo tan errático, que una nación puede tener un año de sequía seguido por otro año de inundaciones. En otras palabras, por qué uno no puede fiarse del tiempo.*

Pero nuestros antepasados sabían el cómo *y el* por qué. *Todo fenómeno del agua, el cielo y el aire es la obra de diversos monstruos, espíritus o divinidades, que actúan para premiar o castigar a la humanidad. Incluso las estrellas y los planetas fueron en otro tiempo seres sobrenaturales, instalados en el cielo como consecuencia de alguna actividad terrestre. El aire y el agua están ocupados por innumerables espíritus, cada uno con una tarea especial a su cargo. Todo lo que nada en las aguas o bajo ellas, sean barcos, peces u hombres, debe rendir homenaje a estos seres.*

Ellos interfieren en los asuntos humanos y tienen a la humanidad a su merced. Cuando los dioses están descontentos del comportamiento de los mortales, ellos aplican los castigos, inundando el mundo con un diluvio o abrasándolo con la sequía. Cuando la gente obedece las leyes divinas, los seres del agua, el cielo y el aire la recompensan con buenas cosechas y prósperos viajes.

Como sucede en cualquier comunidad humana, estos seres varían mucho en temperamento, de malignos a benévolos, y pueden ser dictadores o pequeños funcionarios. Pueden ser destructivos, serviciales, traviesos o caprichosos; administradores de los elementos o meros atormentadores de la humanidad.

Y, aparte de estos potentes espíritus, el agua y el aire tienen otros muchos ocupantes. Sirenas y torbellinos, caballos alados y argonautas, serpientes de mar y krakens. Todos ellos existen con la función esencial de expandir la capacidad de maravilla humana.

Cosas del agua, el cielo y el aire

Aegir

Señor de los mares nórdicos. Es un dios marino que gobierna los mares y océanos en las latitudes de Escocia y Noruega. Esposo de Ran, la Hacedora de Lluvia, con la que tuvo nueve hijas gigantes.

A Aegir se le llama también El Cervecero, porque la espuma blanca del mar embravecido recuerda a la espuma producida en la fabricación de cerveza. No obstante, parece que Aegir es un dios de buen carácter, y que son Ran y sus hijas las que causan la mayoría de los desastres oceánicos. Aegir es buen compañero de los otros dioses, los Ases, que suelen invitarle a las fiestas y campeonatos de bebida en Asgard. De vez en cuando, él los invita a su gran palacio oceánico, brillantemente iluminado con los reflejos del oro recogido en barcos hundidos.

Es posible que algunas de las celebraciones de Aegir y los Ases provoquen algunas tormentas marinas, pero la mayoría de ellas deben achacarse a Ran y sus hijas. Cada una de las gigantas es una enorme ola, y cuando Ran las incita bailan con tal furia que los barcos naufragan y los marineros caen al mar. Las nueve hijas recogen a algunos navegantes en sus brazos, mientras que otros caen en las redes que Ran tiende para pescar las almas de los marinos muertos. Pero los desastres tienen final feliz, porque las gigantas escoltan a los navegantes ahogados al palacio de Aegir, para invitarlos a banquetes de algas y cerveza.



Agua, Espíritus del

Hay muchos seres que viven en las aguas del mundo. Entre ellos está Wala-Undayua, que vive en el agua aunque es una divinidad del rayo. Durante los meses lluviosos del año, reside en un río del norte de Australia, y es raro que salga en el invierno, que en Australia es seco. Pero en cuanto llegan las tormentas de verano, se pasea entre las nubes con sus largas piernas brillantes durante toda la estación lluviosa.

Muchos de los lagos, ríos y pozos de Australia fueron creados por seres de la Era del Sueño, como la Serpiente Arcoiris. Otros creadores fueron Windulka el Bandicut, que excavó un surco tan profundo que dejó salir las aguas subterráneas, y Mangowa el cazador, aborigen del sur de Australia, que persiguió a una muchacha reacia hasta la Vía Láctea. Como ella siguió resistiéndose, se puso tan furioso, que arrancó puñados de estrellas de los cielos y las arrojó sobre la tierra; a causa del impacto se formó una cadena de pozos en el campo australiano.

Hay espíritus acuáticos peligrosos, como ciertas serpientes o dragones que exigen periódicos sacrificios humanos para aplacarlos. Pero también existen espíritus benévolos. Egeria, una ninfa acuática griega cuyo matrimonio con Numa Pompilio en el bosque sagrado de Nemi simboliza la fecunda unión del agua y la vegetación, está especialmente bien dispuesta hacia los humanos. Su voz cristalina, que se oye donde el agua clara corre sobre las piedras, pronostica el futuro de los que son capaces de interpretar sus palabras. Para las mujeres embarazadas, Egeria es una divinidad amable, a la que rezan para tener un buen parto, ya que ella sabe el secreto para encontrar un paso a través de cualquier tipo de obstrucción.

Otra ninfa acuática importante es Carmenta. Cuando su hijo Evandro emigró de Grecia a Italia, ella le acompañó y, como Egeria, se convirtió en diosa de las fuentes y los nacimientos. Enseñó a los romanos a leer y escribir, y modificó las letras griegas para crear el alfabeto romano.

En Grecia existen muchas ninfas acuáticas, con diferentes nombres según el tipo de aguas en las que habiten. Así, las potámides viven en los ríos, las náyades en los arroyos, las crenas en los torrentes de las montañas, las limnades en estanques y charcas. Todas ellas, como Egeria, se muestran amistosas hacia la humanidad y desempeñan un importante papel en la agricultura. Además, sus diversas voces predicen el futuro a los que pueden comprenderlas. Aunque no representan un peligro para los humanos, pueden seducir a los jóvenes atractivos, probablemente para asegurar la perpetuación de la especie, ya que una ninfa acuática sólo vive unos 10.000 años, aunque conserva su belleza juvenil hasta el final.

Hay innumerables espíritus y divinidades marinas, sobre todo alrededor de las islas del Pacífico. Su posición e influencia dependen del tamaño y poder de las criaturas marinas asociadas con ellos. Los dioses-ballena son los más importantes, y suelen ser protectores de los jefes y sus familias. Hay muchos dioses-tiburones con diferentes nombres, a los que conviene aplacar antes de emprender un viaje en canoa. Otros espíritus se ocupan de la pesca y la fabricación de redes, la construcción de canoas, la navegación y la regulación de las tormentas.

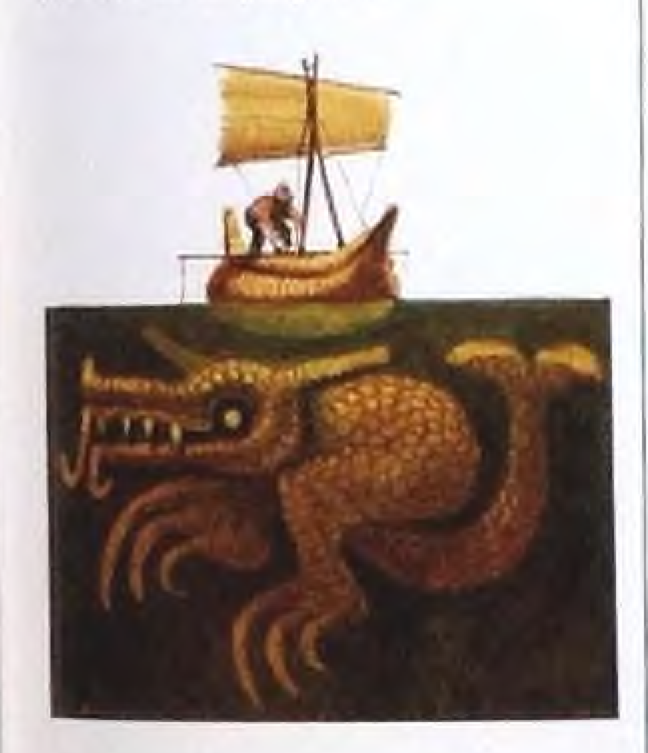
Japón y China tienen muchas divinidades acuáticas, a las que hay que tratar con mucho respeto, dada su capacidad de ayudar o perjudicar las aspiraciones humanas. En China, los dioses y espíritus acuáticos son invariablemente dragones.

En el continente europeo, desde el Báltico a los Urales, abundan los espíritus acuáticos, muchos de los cuales son desagradables y hostiles. Aparte de las rusalkas y los vodyanoi, ya mencionados en este libro, está el Nakki, que es un espíritu de los lagos de Finlandia al que hay que pedir que salga del agua antes de meterse a nadar; Vizi-Ember, de Hungría y otros países, que ahoga a las personas si no recibe periódicos sacrificios humanos; y Vu-vozo, del sur de Rusia.

Los gitanos que recorren Europa han descubierto un método para controlar a los espíritus locales cuando desean acampar cerca del agua. Consiste en meter tres clavos de hierro en el agua durante tres días y después clavarlos en un árbol lo más cerca posible de la corriente. Los clavos mantendrán sujetos a los espíritus hasta que se levante el campamento.

Ahuizotl

Terrible criatura de los lagos interiores de Centroamérica. Nadie que vea a Ahuizotl vive para contarlo, y por eso muchas descripciones del monstruo deben ser puramente imaginarias. Es el propietario de todos los peces de los lagos y le enfurecen muchísimo los pescadores que se los roban con redes y anzuelos. A veces crea grandes tormentas en los lagos (hay quien dice que agitando la cola) y otras veces agarra una embarcación por la borda, la vuelca y arroja al agua a los indefensos pescadores. Si no está muy hambriento, puede dejar que los cuerpos ahogados queden flotando. En ocasiones, se puede aplacar a Ahuizotl volviendo a arrojar al agua parte de la pesca y escondiendo el resto en el fondo del barco, para engañar al monstruo, haciéndole creer que los pescadores no se han llevado nada de su propiedad.



Albatros viajero

(Diomedes exulans.) Gran ave marina, muy amada por los espíritus del aire y del mar, que le han dado poderes especiales de vuelo y resistencia.

El albatros tiene una envergadura de hasta 3,5 metros y recorre los océanos del sur, desde los 30 grados hasta el borde de los hielos antárticos: los mares más tormentosos del mundo, donde los vientos del oeste soplan con eterna furia alrededor del globo. La ayuda sobrenatural con que cuenta el albatros se demuestra por el hecho de que es capaz de sobrevolar estos terribles mares, a miles y miles de kilómetros de la tierra firme, sin tan siquiera agitar sus alas. La enorme ave surca las corrientes de aire con suprema elegancia, planeando, abatiéndose y remontando en total armonía con el viento y el mar.

El marinero que mate a un albatros ofenderá con toda certeza a los espíritus y acarreará el desastre a su barco. El único



modo de aplacar a los espíritus es atar el ave muerta alrededor del cuello del infractor, atándole a su vez al palo mayor, donde debe permanecer sin comida ni agua hasta que la tormenta se calme.

Albión

Patriarca del Atlántico: benigno gigante marino que siente especial interés por el pueblo inglés, que probablemente desciende de él, puesto que a los primitivos habitantes del país se les llamaba albiones. Cuando los romanos invadieron Gran Bretaña, pensaron que el nombre hacía alusión a los acantilados blancos de Dover («Blanco» en latín es *albus*), y llamaron al país Albión, sin darse cuenta de que así rendían homenaje al patriarca.

Alcíone

Hija de Eolo, Señor de los Vientos. Se casó con Ceix, el hijo de Fósforo. Hacían tan buena pareja y eran tan felices juntos que, llevados por el orgullo juvenil, se compararon al gran dios Zeus y a su esposa Hera.

Los dioses no perdonaron tal pecado, aunque existe cierto desacuerdo sobre el método de castigo elegido por Zeus. Según algunos, transformó a Alcíone y a Ceix en aves marinas; según otros, hizo perecer a Ceix en un naufragio, y Alcíone, loca de dolor, se arrojó al mar.

Entonces Tetis, bondadosa diosa marina, transformó a los dos amantes en aves tan hermosas que parecían hechas de joyas. Tenían el dorso de color verde-azul brillante, el pecho castaño y largos picos para pescar en las aguas. Al encontrarse construyeron un nido flotante y Tetis hizo que el mar permaneciera en calma durante los Siete Días de Alcíone, para que pudieran empollar los huevos sin problemas.

Pero con el tiempo, los descendientes de Alcíone empezaron a vivir en las orillas de los ríos, en vez de en el mar, y se extendieron por muchas partes del mundo. La familia recibe actualmente varios nombres distintos, como martín pescador en Europa y cocaburras en Australia.

Alulei

Uno de los más poderosos dioses marinos de Micronesia, multitud de islas pequeñas repartidas por el sur del Pacífico. Alulei fue el primero en aprender a navegar en canoa de una isla a otra, sin perder el rumbo. Esto asombró a los isleños, que no se atrevían a perder de vista la tierra, por miedo a extraviarse en la inmensidad del océano.

Alulei tenía un hermano muy malévolo, Faravai, que nunca perdía una oportunidad de hacerle una mala pasada. Pero Alulei siempre le perdonaba y un día los dos hermanos se reconciliaron. Como muestra de su buena inclinación, Faravai se ofreció a peinar los enredados cabellos de Alulei. Al hacerlo, descubrió que la oscura mata de pelo estaba llena de ojos brillantes. Alulei explicó que se trataba de las estrellas y que ése era el secreto de su habilidad marinera.

Alulei enseñó a Faravai cómo encontrar el rumbo entre las islas estudiando la posición de las estrellas, y Faravai transmitió esta información a todos los demás isleños. Desde entonces, los navegantes de las islas han podido recorrer el Pacífico fijándose en los ojos que brillan entre el negro pelo de Alulei.

Aqueronte, Río

El Río del Infortunio. Principal corriente de agua del sistema fluvial del Hades. Se creó cuando los dioses ganaron la guerra contra los Titanes, y el gran dios Zeus castigó a Aqueronte, que les había dado agua, convirtiéndole en un río.

La geografía del Hades es complicada y algo confusa, pero parece que el Aqueronte tiene cuatro afluentes: el Éstige o Río del Odio, el Flegetón o Río de Llamas, el Cocito o Río de las Lamentaciones, y el Lete o Río del Olvido. Al parecer, los ríos fluyen en círculos concéntricos, y tal vez se crucen o se entremezclen unos con otros, separando el Hades en dos partes: el Tártaro y los Campos Elíseos.

Las almas de los muertos tienen que cruzar los cinco ríos en su camino al Más Allá. Cada cruce los separa más del mundo de los vivos, y cuando por fin beben las aguas del Lete, todos olvidan sus vidas en la tierra. Terminan los llantos y lamentaciones por la separación de los seres queridos y todos se reconcilian con la lúgubre eternidad del Tártaro o con la felicidad de los Campos Elíseos.

Si un mortal logra bañarse en las aguas

del Éstige y volver de algún modo a la tierra, será invulnerable para siempre a las armas humanas. Pero tiene que procurar no tragar agua, que es mortalmente venenosa. Alejandro Magno murió envenenado por agua estigia, traída del río en una pezuña hueca de mula.

Sin embargo, los dioses pueden beber el agua del Estige sin sufrir más efecto que una leve somnolencia, y la beben —servida en una copa de oro por la ninfa Iris— cada vez que desean someterse a un juramento solemne.

Argo

La primera galera de guerra de cincuenta remos; posiblemente, el primer barco transoceánico y sin duda el primer buque de guerra importante. Concebido y diseñado por Atenea, encargado por el príncipe Jasón de Yolco, y construido por el ingeniero Argos. Jasón llamó *Argo* a la nave, bien para honrar a su constructor, bien para aludir a su rapidez, según una palabra griega que significa «veloz».

Jasón ordenó construir el *Argo* para partir en busca del Vellocino de Oro, dirimiendo una disputa familiar, iniciada cuando su tío Pelias usurpó el trono de Yolco, destronando a Eson, padre de Jasón. Para proteger a Jasón de Pelias, que podría sentir la tentación de matar al legítimo heredero del trono, Eson puso al niño al cuidado del centauro Quirón.

Otro de los tíos de Jasón, Atamante, estaba casado con la diosa-nube Néfele, de quien tuvo dos hijos, Frixo y Heles, pero luego se hizo amante de Ino. Néfele se indignó tanto que huyó flotando al cielo, pero siempre estuvo pendiente del destino de sus hijos.

Ino odiaba a los hijos de Néfele, y tramó un plan para acabar con ellos. Cuando llegó la época de la siembra, Ino hizo tostar todas las semillas para que no germinasen. Achacó la mala cosecha resultante a la ira de los dioses y persuadió a su amante de que el único modo de aplacarlos era ofreciendo a Frixo y a Heles en sacrificio.

Néfele actuó a toda prisa para salvar a sus hijos. Con ayuda del gran dios Zeus, les envió un carnero volador, que además de sus habilidades aeronáuticas tenía la particularidad de tener el vellón de oro. Hizo que sus hijos montaran en el carnero, que se los llevó volando.

El carnero emprendió el vuelo desde Grecia a las costas del Mar Negro, pero al pasar sobre el estrecho de los Dardanelos, Heles se soltó y cayó al mar. Durante siglos, el estrecho se llamó Helesponto en honor de Heles.

Este accidente hizo que Frixo perdiera la confianza en el carnero volador. Lo hizo aterrizar y siguió a pie con él hasta el bosque de Ares, situado en la Cólquide, en lo que hoy es el sur de Rusia. Allí, el ingrato muchacho esquiló al carnero y le regaló el Vellocino de Oro al rey de la Cólquide, que lo colgó de un árbol en el bosque de Ares, vigilado por un dragón que nunca dormía. Después, Frixo sacrificó el carnero a Zeus, se casó con una de las hijas del rey y, al parecer, vivió feliz el resto de sus días.

Mientras tanto, el príncipe Jasón se había criado en el exilio. Cuando se hizo hombre, volvió a Yolco reclamando su herencia. Por el camino perdió una sandalia al ayudar a una anciana a cruzar un río, pero la anciana le dijo que aquél era un signo de buena fortuna y que continuara el viaje con una sola sandalia.

Cuando llegó a presencia de Pelias, el usurpador, se sorprendió por la deferencia que éste mostró hacia él. Ignoraba que la encina parlante de Dodona había predicho su caída por culpa de un hombre con una sola sandalia. Pelias creyó que Jasón era el heraldo de su destino.

Pero Pelias no estaba dispuesto a renunciar al trono sin lucha. Mantuvo la calma mientras discutía con Jasón su reclamación y durante la discusión dijo que, de todas maneras, estaba pensando en marchar de Yolco. Aseguró que uno de los dioses se le había aparecido en una visión, ordenándole recuperar el Vellocino de Oro, que estaba en el reino de Cólquide. Pero temía ser demasiado viejo para tan difícil empresa, y dijo que, si Jasón lograba traer el Vellocino de Oro, le cedería de buena gana el trono.

Jasón era demasiado orgulloso para no aceptar el desafío, pero tenía que encontrar un modo de hacer el peligroso viaje a la Cólquide. Por suerte para él, la diosa Atenea le había visto ayudar a la anciana (incluso puede que la anciana fuera ella misma), y le sugirió que pidiera consejo a la encina parlante. Luego, tal como suelen hacer los dioses, le habló a través del árbol, recomendándole que encargara a Argos la construcción de una galera de cincuenta remos. Argos nunca había hecho un barco tan grande, pero Atenea le inspiró el conocimiento necesario.

Cuando Argos y sus hombres estaban construyendo el puente de la nave, Atenea le dijo a Jasón que cortara una rama de la encina parlante y la instalase en la proa. La rama, como el resto del árbol, podía hablar con la voz de Atenea, y les indicaría la ruta a seguir y el modo de eludir los peligros del viaje. Parece que Jasón hizo tallar la rama, creando el primer mascarón de proa, con el rostro de Medusa, la Gorgona.

El barco se fue construyendo entre un clamor de sierras y martillos, mientras los tejedores preparaban la tela de la enorme vela y los cordeleros hacían las cuerdas. Cuando Jasón contempló la potente nave lista para ser botada tras los debidos sacrificios a Posidón, se preguntó cómo podría encontrar una tripulación adecuada para tan peligroso viaje.

Una vez más, la encina parlante resolvió el problema, aconsejándole que convocara a todos los héroes de Grecia. Sin duda, responderían los suficientes para formar la tripulación del *Argo*.

Jasón envió heraldos a todas partes, y pronto empezaron a llegar héroes a Yolco. Entre ellos estaba Linceo, cuya vista era tan aguda que podía ver a través de una piedra, y que sería el vigía ideal; Tifis, que se convirtió en piloto porque conocía la posición de todas las estrellas; Zetes y Calais, los dos hijos de Bóreas, el viento del norte, que podrían impulsar las velas cuando el viento fallara; Hércules, el gran guerrero, capaz de encargarse de cualquier monstruo o gigante que encontraran en el camino; Orfeo, el músico divino cuya lira podía dar nuevas fuerzas al remero más cansado; y los dos gemelos Cástor y Pólux, grandes amantes de las aventuras guerreras. En representación de las heroínas griegas, Jasón invitó también a Atalanta, la de los pies ligeros. Sabía que su habilidad de correr sobre las olas resultaría útil en el viaje.

Una vez reunidos todos los tripulantes, se llamaron a sí mismos Argonautas, o «marineros del *Argo*». Pero cuando se disponían a botar la nave, la aventura estuvo a punto de terminar antes de dar comienzo. Por mucho que se esforzaron, no consiguieron arrastrar el enorme casco hasta el agua. Ni siquiera la tremenda fuerza de Hércules fue capaz de lograrlo. Cuando más desanimados estaban, el mascarón de proa habló, diciendo que Orfeo tocase su lira. Al sonido de su mágica música, el barco se deslizó hasta el agua, tan fácilmente como una serpiente en un cuenco de leche.

El espléndido navío, que inspiraba asombro a todos los demás navegantes, partió hacia el Este, con los grandes héroes de Grecia manejando los remos, que subían y bajaban como las alas de un cisne. Los argonautas tuvieron que superar muchas extrañas aventuras, pero por fin llegaron a la Cólquide.

Allí, el rey Eetes se negó a entregar el Vellocino de Oro si antes Jasón no domaba dos toros de bronce que resoplaban fuego, los empleaba para arar un campo, sembraba en él dientes de dragón y vencía a los guerreros que brotaran de ellos. Por suerte, la hija del rey, Medea, una famosa hechicera, se enamoró de Jasón y le indicó cómo superar estas pruebas; pero aun así, Eetes se negó a entregarle el Vellocino. Jasón decidió observarlo y Medea le dio un somnífero para dormir al dragón. En cuanto el dragón cerró los ojos, Jasón cogió su resplandeciente botín y corrió con él al *Argo*.

Medea y su hermano Apsirto fueron con él al barco, instándole a darse prisa porque su padre les seguía de cerca. Los cincuenta remeros del *Argo* se pusieron a remar, mientras Zetes y Calais soplaban viento en las velas, y la gran nave se



deslizó sobre las olas con la rapidez y la gracia de un delfín, pero el rey Eetes estaba tan furioso por el robo, que les siguió a mayor velocidad. Medea resolvió el problema degollando a su hermano y cortando su cuerpo en trozos pequeños, que iba arrojando por la borda, con lo que Eetes tuvo que detener a sus remeros para ir recogiendo todos los pedazos.

Pronto el *Argo* dejó muy atrás a Eetes, y Jasón aseguró la huida eligiendo la ruta de regreso más tortuosa que pudo imaginar. El *Argo* remontó y bajó ríos, atravesó lagos y cruzó varios mares y océanos. Los argonautas, incluso, llevaron el barco durante catorce días a través del desierto de Libia, con ayuda de los poderes mágicos de Medea.

Por fin llegaron a Yolco con el Vellocino de Oro, pero el rey Pelias aún se mostraba reacio a ceder el trono. Medea se libró de él convenciendo a sus hijas de que lo mataran y lo guisaran, para que ella pudiera demostrar sus poderes mágicos devolviéndole la vida. Las hijas cooperaron, pero cuando hubieron guisado a su padre, Medea dijo que había olvidado los hechizos necesarios.

Este truco resultó ineficaz, porque el hijo de Pelias se hizo con el trono y expulsó a los argonautas a Corinto, donde arrastraron el *Argo* hasta un bosque sagrado, dejándolo allí como monumento a sus aventuras. Jasón se estableció en Corinto con Medea, pero al cabo de diez años anunció su boda con la princesa Creusa. Medea fingió estar de acuerdo y envió a Creusa un magnífico vestido como regalo de boda. Cuando la incauta princesa se lo puso, el vestido empezó a arder con llamas imposibles de apagar, que consumieron a Creusa, quemando el palacio y a toda la familia real. A continuación, Medea mató a los hijos que había tenido con Jasón y huyó a Atenas en un carro tirado por serpientes aladas.

Jasón, enloquecido de dolor, vagó hasta el bosque donde reposaba el casco del *Argo*. Pero los maderos de la nave estaban carcomidos, y cuando Jasón se echó a descansar bajo la popa, ésta se desprendió y le aplastó.

Bacabs

Los cuatro dioses del viento de los Mayas centroamericanos. Durante la creación del Cosmos desempeñaron una importante tarea al establecer la forma definitiva del mundo, y en la actualidad sostienen las cuatro esquinas del cielo. (También es posible que éstas se apoyen en cuatro árboles de diferentes colores plantados por los Bacabs.) El aliento de los Bacabs crea los cuatro vientos que vienen de los cuatro rincones del cielo. Entre sus otras tareas, se incluye la supervisión del calendario: cada Bacab es responsable de una de las cuatro estaciones.

Bannik

Espíritu de las casas de baños. En un principio, el bannik vivía sólo en Rusia y en los países bálticos, donde surgió y se perfeccionó la idea de la sauna. Luego el uso de la sauna se difundió por gran parte del mundo occidental, y el bannik ha acompañado a la sauna en su expansión. (Como todos los espíritus, es capaz de estar en muchas partes a la vez.)



El bannik flota entre el denso vapor de la sauna —y posiblemente de cualquier otro tipo de baño que desprenda nubes de vapor— y de tarde en tarde se le divisa entre el vapor. Sin embargo, es más corriente sentirlo cuando toca la espalda de la persona que usa el baño. El toque del bannik sobre una espalda desnuda es muy significativo. Un toque acariciante es presagio de buena fortuna, pero si el bannik araña la espalda de alguien, anuncia algún suceso desagradable.

Barco de Vainamoinen

Vainamoinen es uno de los antepasados creadores de Finlandia. Aunque se manifestaba en la tierra como un anciano, poseía grandes poderes mágicos, y entre otros beneficios que hizo a la humanidad inventó la agricultura.

Después de muchas aventuras decidió buscar esposa, pero su primera elegida prefirió ahogarse antes que casarse con un viejo. En su búsqueda de novia llegó a un país muy al norte, eternamente envuelto en hielo y nieve, donde la Doncella de Pohja accedió a casarse con él a condición de que cortara un pelo de caballo con un cuchillo sin filo, pelara una piedra, hiciera un nudo en un huevo, cortara un bloque de hielo sin dejar astillas y construyera un barco con su telar.

La magia de Vainamoinen le permitió realizar todas las pruebas, excepto la del barco. Había olvidado tres palabras del hechizo necesario y tuvo que aventurarse en el Más Allá para buscarlas.

Allí burló a varias criaturas sobrenaturales antes de encontrar al gigante Antero Vipunen, guardián de las palabras mágicas. Al gigante le crecían árboles en la cabeza, la cara y los hombros, y Vainamoinen, en su esfuerzo por hacerle revelar las tres palabras, cortó los árboles e introdujo su bastón en la garganta de Antero Vipunen. El gigante se tragó a Vainamoinen, pero el viejo golpeó el corazón del gigante hasta que éste le regurgitó y le reveló las tres palabras mágicas.

Vainamoinen regresó a completar su tarea, ansioso por terminar el barco y reclamar como esposa a la Doncella de Pohja. Pero la madre de ésta le impuso otra prueba: forjar un talismán mágico de hierro. Vainamoinen no sabía nada del arte de la forja y consideraba el metal como algo maligno, pero persuadió a su hermano Ilmarinen, que era herrero, de que hiciese el talismán por él.

Tuvo que contarle a Ilmarinen para qué quería el talismán, y cuando el herrero terminó su difícil trabajo empezó a pensar en arrebatarle a Vainamoinen la Doncella de Pohja. Sabía que Vainamoinen tardaría ocho días en llegar hasta ella en barco y partió a caballo con la intención de llegar antes que él.

Vainamoinen ganó la carrera, pero la Doncella de Pohja le mantuvo en la incertidumbre tanto tiempo, que Ilmarinen tuvo tiempo de llegar a pedir su mano. A ella le gustó más el hermano pequeño que el mayor, y se casó con él, mientras Vainamoinen tuvo que consolarse raptando a su hermana.

Llevó a la muchacha a su barco rumbo a Finlandia, pero el matrimonio forzado no fue feliz: ella se buscó otro amante, y Vainamoinen la convirtió en una gaviota. Después robó el talismán a la madre. Ésta lo aplastó en una terrible tormenta, pero aún era lo bastante poderoso para llevar la prosperidad a Finlandia.

Vainamoinen decidió que su barco no le había proporcionado más que desdichas y que era demasiado viejo para preocuparse de las mujeres. Abandonó el barco, se construyó una lancha de cobre y se alejó navegando hacia la región que hay entre el cielo y la tierra.



Barco Fantasma de Loch Awe

Barco fantasma del Atlántico Norte, que aparece en forma de trasatlántico de la época de la primera guerra mundial. No parece haber razón alguna para atribuir el barco a Loch Awe, que está cerca de Oban, en la costa occidental de Escocia. Lo más probable es que allí no llegue nunca un barco mayor que un carguero costero.

Se ha visto al barco en muchas partes, desde Escocia hasta Islandia, pero siempre a menos de un día de navegación de alguna costa. Sólo aparece con el mar en calma, pero con niebla, cuando el gran Atlántico oscila plácidamente bajo las densas nubes de vapor. Los vigías que se esfuerzan por ver a través de la niebla quedan sorprendidos por la súbita aparición de un buque de pasajeros con todas sus luces encendidas y echando humo por sus chimeneas. Pasa tan cerca que se puede ver a los oficiales en el puente y a los pasajeros paseando por la cubierta, con las mujeres llevando faldas largas y sombreros de plumas, según la moda de principios de siglo.

El barco pasa a una velocidad de unos veinte nudos y rápidamente se desvanece en la niebla. Los vigías tardan unos momentos en darse cuenta de que ha pasado en completo silencio, sin ninguno de los sonidos de maquinaria y desplazamiento de agua que normalmente deja oír un barco que pase tan cerca.

Después de haberlo visto, se producirá una catástrofe en el plazo de veinticuatro horas: por ejemplo, una colisión, la muerte accidental de un tripulante, o algún otro desastre.

Aunque los marineros llaman a la aparición El Barco Fantasma de Loch Awe, nunca se le ha identificado con ningún trasatlántico conocido; en realidad, no se parece a ningún barco de pasajeros de su época que se perdiera en el mar.

Barcos, Espíritus de los

Los barcos, como cualquier otro objeto al que los humanos hayan dedicado el arte de sus manos, su inteligencia e imaginación, tienen cada uno espíritus individuales propios.

El carácter de los espíritus de los artefactos se forma en parte por los materiales con que se hace un objeto, pero sobre todo por la cantidad de amor, orgullo, arte, habilidad e imaginación humanos dedicada a su creación. Nuestra fascinación por las cosas del pasado se debe a que un mueble antiguo o un primitivo motor de auto fueron construidos por hombres que los hicieron con orgullo y con amor, infundiendo en ellos su espíritu y creando «espíritus de los objetos», que responden de modo positivo. Estos espíritus tienen el poder de establecer una comunicación directa con los seres humanos. De hecho, respondemos a ellos de una manera con la que sería imposible responder a una botella de plástico o a un motor construido en una cadena de montaje.

Lo mismo sucede con los barcos. Durante muchos siglos, los barcos de vela fueron las piezas de maquinaria más grandes y más complicadas creadas por el hombre. En la construcción de cada barco se aplicaba una habilidad inmensa, y se utilizaban exclusivamente materiales naturales, desde la madera de su casco a la lona de sus velas. Una multitud de orgullosos artesanos trabajaban en cada detalle. Cuando por fin se hacía a la mar, flotaba como si encontrase deliciosa su propia existencia.

En cuanto el barco sentía los vientos y las olas de su ambiente natural, su espíritu surgía a la vida en una brillante manifestación de temperamento. Parecía poseer cada faceta de los caracteres humanos responsables de su existencia, fundidos de algún modo en algo enteramente nuevo. Podía ser voluntarioso o indeciso, feliz, melancólico, alegre, sensible, ardiente, valeroso o difícil. Como una mujer hermosa o un caballo con temperamento, nunca era aburrido pero muy a menudo era caprichoso. Sólo los que le comprendían podían sacarle el mejor partido.

Por supuesto, algunos barcos poseían espíritus que resistían todos los halagos de los que navegaban en ellos. Por alguna razón, sus espíritus estaban adormecidos o atontados, quizás porque sus constructores o diseñadores no se habían esmerado en sus tareas. Eran barcos torpes, rebeldes y aparentemente abocados a la autodestrucción.

La gloria de los barcos de vela se desvaneció lentamente en el pasado, siendo sustituidos por grandes construcciones metálicas impulsadas por ruidosas máquinas. Estos barcos aún tenían espíritus propios: los espíritus del fuego y del vapor que los hacen moverse contra el viento a través de las olas. Los espíritus de los barcos ya no se reían al sentir el agua rozando sus costados ni cantaban cuando el viento pasaba entre los aparejos de la nave, sino que entonaban el monótono canto rítmico propio de las maquinarias.

Apareció entonces una nueva generación de barcos: diseñados por ordenadores, construidos por máquinas, pilotados mediante instrumentos electrónicos. Creaciones feas y masivas, construidas sin alegría ni orgullo. Sus espíritus son brutales y sombríos, y de vez en cuando muestran su desprecio por la humanidad empujando a su barco contra las rocas y derramando su contenido para contaminar los mares.

Barcos: bautizos, funerales, cremaciones

Ceremonias esenciales relacionadas con la vida y la muerte de un barco y su patrón. Todo barco está imbuido de los poderes espirituales de numerosos objetos, personas y divinidades, y es sumamente importante que todos ellos estén en armonía para que el barco navegue sin problemas. El barco encarna los espíritus de todos los materiales empleados en su construcción, en especial el metal y la madera; los espíritus de todos los que lo construyeron; y el espíritu de su patrón. Todos éstos deben reconciliarse con los espíritus y dioses locales de las aguas y los barcos, para que todos cooperen en la carrera de la nueva embarcación. Por ejemplo, un barco construido en la costa sur del Báltico debe dedicarse a Autrimpas, dios local del mar, y a Bardoyats, dios de los barcos.

La ceremonia de bendecir el barco suele ser bastante sencilla, e incluye oraciones rituales, junto con el vertido de vino o cerveza sobre el barco y en el agua. Sin embargo, la botadura de un barco o canoa de guerra puede requerir sacrificios humanos, incluso hasta el punto de hacer que el barco se deslice hasta el agua sobre los cuerpos de esclavos vivos.

Un barco bien bautizado será manejable y resistente. Pero si las ceremonias se hacen de mala manera o se omiten, será torpe y duro de manejar, siempre luchando con el viento y las olas en lugar de cooperar con ellos.

Cuando muere el capitán de un barco, trae muy mala suerte que otra persona tome el mando. El espíritu del capitán muerto sigue viviendo en el barco y no puede descansar hasta que el barco abandona las aguas. Por lo tanto, es aconsejable utilizar la embarcación como ataúd. Se la puede quemar, con el capitán muerto acostado a bordo, rodeado de los talismanes y amuletos apropiados, utilizándola como pira funeraria flotante. Con las velas desplegadas y el cadáver debidamente instalado, se le prende fuego al barco y se le envía ardiendo hacia alta mar, a desvanecerse entre las olas que fueron su sendero de gloria.

Bóreas

El viento del Norte: hijo de Astreo el titán y de Eos, la aurora, que fueron padres de todos los vientos. Los hermanos de Bóreas son Euro, Noto y Céfiro, vientos del Este, del Sur y del Oeste. Todos los demás vientos son hijos de estos cuatro hermanos.

Bóreas y Céfiro viven en cavernas de las montañas del norte de Grecia, y salen de allí cuando se cansan de sus otras ocupaciones.

Bóreas, como casi todos los dioses, tiene inclinaciones sexuales muy variadas. Tiene una familia del tipo normal, pero también le gustan los muchachos jóvenes.

En una ocasión, se enamoró de un grupo de yeguas jóvenes y se transformó en un caballo para poder hacer el amor con ellas. De esta múltiple unión nacieron las brisas, que corren con pies ligeros sobre los campos de trigo y ondulan la superficie de las aguas.

Aunque Bóreas es una compañía poco agradable cuando sale con su soplo helado de su caverna en las montañas, en una ocasión salvó a los griegos de una derrota militar. El rey persa Jerjes atacó Atenas con una gran flota invasora, pero Bóreas salió rugiendo en su defensa y empujó todos los barcos a alta mar.

Bunyips

Monstruos acuáticos australianos, también conocidos como Kine Pratie, Wowee Wowee, Tunatabah, Dongus y otros muchos nombres. Hay diferentes especies de estos monstruos en varias partes del continente. Algunos tienen el rostro plano como el de un bulldog y la cola como la de los peces. Otros tienen cuellos largos y picos como los de los emúes, con melenas caídas como las serpientes de mar. Hay otros que tienen cierto parecido con los humanos, pero con rasgos horribles y los pies vueltos hacia atrás. La dificultad de obtener detalles exactos acerca de los bunyips se explica fácilmente: La mayoría de los que los ven no logran escapar para contarlo, y los que escapan quedan tan incoherentes por el terror, que sólo consiguen dar explicaciones fragmentarias de su experiencia.

A pesar de las variaciones entre especies, el sonido del grito de un bunyip es el mismo en todas las partes de Australia: un rugido bajo y profundo, que reverbera sobre los pantanos de mangles, los remansos de los ríos y la maleza o el desierto que rodea a los pozos. Se oye muy fuerte durante los períodos de lluvia o inmediatamente después, pero nunca en épocas de sequía. Cuando sus cubiles se secan, los bunyips hibernan enterrándose en el fango durante toda la estación seca.

El aspecto más preocupante de los bunyips, que infestan un continente escaso de agua, es que habitan en los ríos, corrientes secundarias y otras masas de agua, y pueden privar de agua a los aborígenes. Parecen existir pocas dudas de que la dieta de un bunyip se compone principalmente de aborígenes, sobre todo mujeres y niños, aunque la desaparición ocasional de colonos blancos en zonas infestadas por bunyips parece indicar que han desarrollado una cierta afición a la carne de origen europeo.



La expansión de colonos ha reducido el número de bunyips, incapaces de amoldarse a los planes de irrigación, las centrales hidroeléctricas, los esquiadores acuáticos, la contaminación del agua, los canales de desagüe y otras perturbaciones en los recursos acuáticos de Australia. Reaccionan volcando botes de pescadores, bloqueando las bombas de riego y con otros sabotajes, pero en conjunto llevan todas las de perder. Las mejoras en el suministro de agua a las comunidades aborígenes están privando a los bunyips de su alimento natural, y parece probable que esta interesante especie se extinga sin remedio.

Caronte

Taciturno encargado del transbordador que transporta a los espíritus de los muertos a través del río Aqueronte (o, según algunos, del río Éstige), en su camino al Hades. No está muy claro si se encarga realmente de manejar el transbordador o si solamente se ocupa de mantener el orden en las colas de los difuntos y cobrar el pasaje. Su mal humor puede deberse al interminable trabajo de impulsar el transbordador a remo o a pértiga de un lado a otro del río, o las molestias causadas por las muchedumbres de fantasmas. Es implacable con los que tratan de cruzar sin pagar el pasaje, los expulsa para que queden vagando eternamente por la orilla. El precio del pasaje es un óbolo, o moneda que los parientes del difunto deben colocar bajo su lengua para pagar al barquero.

Caverna de los Mares

Enorme caverna submarina donde encuentran su reposo final todos los barcos que se desvanecen sin dejar rastro. Se desconoce la situación exacta de la caverna, ya que puede trasladarse de un océano a otro. Probablemente, las trombas marinas que recorren la superficie del mar indican que la caverna está en algún lugar por debajo. Las trombas absorben agua y la mantienen suspendida en el aire, para crear la gran caverna hueca bajo la superficie.

Es muy probable que la caverna esté conectada de algún modo con un lago en lo alto de una montaña de Portugal. Muchos marinos creen que, algunos meses después de la desaparición de un barco, éste emerge de nuevo en las aguas del lago y navega en ellas durante algún tiempo. Si se sitúan investigadores en las

orillas del lago en el momento adecuado, la tripulación responderá a sus preguntas y resolverá el misterio de la desaparición del barco. Tras esta breve resurrección, el barco vuelve a hundirse y probablemente regresará a la Caverna de los Mares.

Céfiro

El viento del Oeste, hermano de Bóreas, el viento del Norte, y de Euro y Noto, vientos del Este y del Sur. Las vidas de Bóreas y Céfiro están bien documentadas, pero se sabe muy poco acerca de sus hermanos.

Parece que Céfiro fue originalmente un orgulloso corcel, con el poder de galopar velozmente por el aire, la tierra y el mar. No cabe duda de que era un caballo cuando se casó con la harpía Podarga, que dio a luz dos caballos llamados Xanto y Balio. Ambos podían hablar en griego, lo cual resultó muy útil cuando el héroe Aquiles los enganchó a su carro.

Cuando Céfiro adoptó forma humana, se enamoró del príncipe espartano Jacinto, que era ya amante de Apolo. En un ataque de celos, Céfiro se puso a soplar en medio de una disputa entre los dos amantes, haciendo que Apolo golpease a Jacinto, matándolo. Su sangre cayó al suelo y se transformó en las flores que llamamos jacintos.

Tras estos principios conflictivos, Céfiro se reformó, renunciando a sus explosiones de furia y convirtiéndose en esposo o amante de Iris, la ninfa del Arco Iris. Más tarde se casó con Cloris, la divinidad primaveral que hace florecer las plantas. El hijo de ambos, Carpo, es el fruto de todos los árboles y lianas.

La influencia de Iris y Cloris contribuyó a calmar a Céfiro, y en la actualidad el viento del oeste trae aires suaves y lluvias benéficas.

Cisnes

Espléndidas criaturas del agua y del aire, conocidas en muchas partes del mundo. Su aristocrática belleza, su potencia de vuelo y su habilidad natatoria se han atribuido a diversos seres sobrenaturales, o bien han sido utilizadas por dichos seres para sus propios fines. Tal como se ha mencionado en otra parte de este libro, el gran dios Zeus se transformó en un cisne con el fin de seducir a la hermosa Leda, nadando hacia ella cuando se bañaba en un estanque y aprovechándose de la admiración sin sospechas que despertó en la mujer. En Java y otras partes de Indonesia, los cisnes blancos suelen ser bellas doncellas que no quieren saber nada de los hombres. Se las puede capturar cuando una bandada desciende a un estanque, se deshace de sus disfraces de cisne y se pone a juguetear en el agua en forma de hermosas muchachas. Para capturar a una, basta con robarle el traje de cisne, de manera que se quedará en tierra cuando sus compañeras emprendan el vuelo. Pero hay que esconder muy bien el traje de cisne, porque la muchacha se pasará la mayor parte de su vida buscándolo, y cuando lo encuentre echará a volar, abandonando al hombre que la atrapó junto con los hijos que haya tenido de él.

También viven doncellas-cisne en muchas partes de Europa, especialmente en Alemania y Rusia. Los varones europeos parecen menos interesados por seducirlas que por utilizar su capacidad de predecir el futuro. Un hombre que desee saber lo que su futuro le reserva, debe esconderse junto a un estanque hasta que descienda una bandada de doncellas-cisne, robarle el traje de plumas a una de ellas, esconderlo y negarse a devolverlo hasta que ella le revele lo que quiere saber.

Pero si un hombre captura a una mujer-cisne, confundiéndola con una doncella-cisne, llegará a lamentar haber nacido. Las mujeres-cisne suelen ser brujas sin alma, expertas en hechicería e implacables para con todo aquel que ofenda su dignidad.

En Australia, los cisnes negros aparecieron por diferentes razones en varias partes del continente. En una región eran inicialmente aborígenes con la piel muy negra. Durante el Diluvio que inundó su país y otros muchos del mundo, se transformaron en cisnes negros para ponerse a salvo nadando.

En otra región, los cisnes eran originalmente blancos y tenían voces muy dulces. Pero perdieron todas sus plumas en una gran batalla con las águilas y quedaron tan agotados que no pudieron volver a cantar. Afortunadamente, una familia de cuervos se apiadó de ellos, los vistió con algunas de sus propias plumas negras y trató de enseñarles a cantar de nuevo. Sin embargo, los cisnes negros sólo fueron capaces de imitar a los cuervos y por eso tienen ahora voces tan ásperas y extrañas.

Cruz del Sur, La

Las cuatro estrellas de esta brillante constelación son las hijas de Mululu, dirigente de las tribus aborígenes en la Era del Sueño.

Mululu no tenía hijos, y cuando se acercó la hora de su muerte se lamentó del destino que aguardaba a sus hijas. Sin hermanos que las protegieran y que se encargaran de que recibieran su parte de la caza obtenida por los cazadores de la tribu, podían quedar muy desamparadas después de la muerte de su padre.

Mululu reflexionó sobre este problema y decidió consultar a un hechicero. Por fin les dijo a sus hijas que al morir se proponía convertirse en una estrella, y que ellas, por su propio bien, deberían unírsele en los cielos.

Cuando le llegó el momento, Mululu murió y sus cuatro hijas siguieron sus instrucciones y acudieron al hechicero. Este trenzó una larguísima cuerda con los pelos de su barba, cuyo extremo llegaba al cielo.

El hechicero les dijo que treparan por la cuerda. Al llegar arriba encontraron a su padre aguardándolas. Mululu las colocó en el cielo como las cuatro estrellas de la Cruz del Sur y él se instaló cerca, como la estrella que los europeos llaman Centauro.



Cuadriga

Específicamente es un carro de dos ruedas tirado por cuatro caballos, pero también puede ser un carro volador empleado por dioses y hechiceros. El carro volador en el que la hechicera Medea escapó de Corinto a Atenas, después de abrasar a la prometida de su amante con un vestido incendiario, era sin duda una cuadriga, aunque estaba tirada por serpientes aladas y no por caballos.

Eos, diosa de la aurora, galopa a través del cielo en una cuadriga para anunciar la llegada de Helio, aunque su carro no es, ni mucho menos, tan magnífico como el gran vehículo de oro donde viaja el dios del sol. Parece muy probable que Eos utilice también su carro para satisfacer su afición por los jóvenes atractivos, a los que rapta y se lleva a su casa más allá del horizonte.

Las cuadrigas nunca tienen autopropulsión. Para moverse por el aire tienen que estar tiradas por diversas criaturas aladas, generalmente caballos, pero a veces serpientes, dragones, basiliscos e incluso harpías.

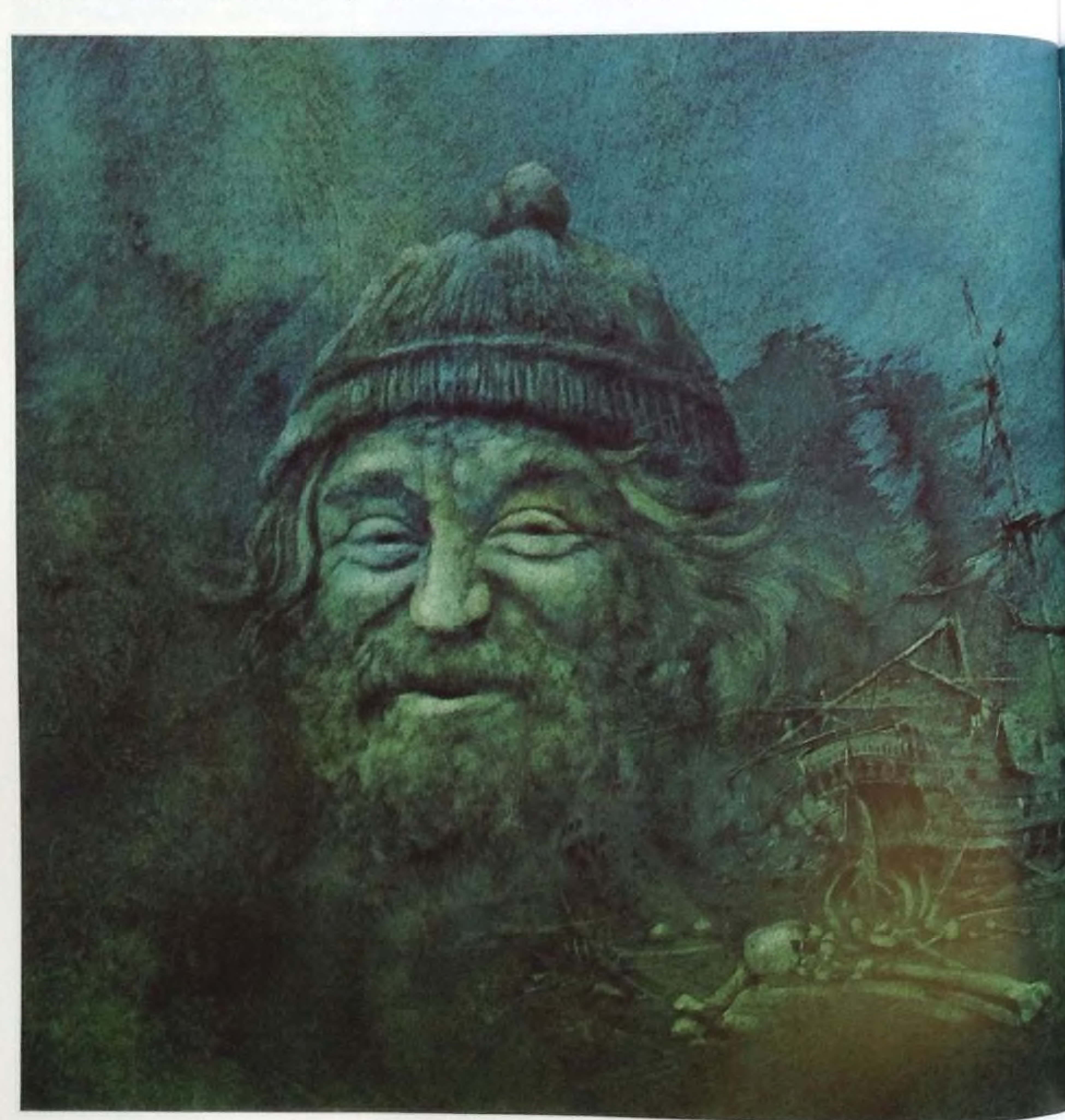
El gran dios Zeus utilizó una cuadriga cuando se sintió atraído por el encantador Ganimedes. Se transformó en un águila para llevarse a Ganimedes al Olimpo y compensó al padre del joven regalándole un tiro de «caballos de la tormenta» para su cuadriga terrestre.

Davy Jones, Arcón de

Davy Jones era un curtido lobo de mar de los tiempos de la navegación a vela. Aseguraba ser contramaestre, aunque quizás no fuera más que segundo contramaestre. Nadie sabe nada acerca de sus orígenes. Como la mayor parte de los viejos marinos, cuenta toda clase de historias, y la que cuenta un día puede ser totalmente diferente de la que ha contado el día anterior.

A veces reconoce haber navegado en las galeras fenicias, tras de lo cual se estableció en Cornualles y adoptó el apellido Jones cuando se casó con una mujer galesa y se embarcó en Cardiff. En otras ocasiones, después de haberse bebido uno o dos vasos de ron, asegura que fue cocinero en la flota del rey Alfredo de Inglaterra, y que fue él quien quemó los pasteles. Pero también se le ha oído decir que fue contramaestre del *Mary Rose*, que ayudó a Francis Drake a dar la vuelta al mundo, y que ayudó a transportar a Nelson a la recámara del *Victoria* en la batalla de Trafalgar.

Son muchos los que creen que fue pirata, y que por alguna horrible fechoría el diablo le condenó a vivir para siempre en el fondo del mar. Allí esconde su gran arcón de marino, donde guarda todo lo que se hunde en las profundidades. Los barcos hundidos y los marineros ahogados van todos a parar al arcón del viejo lobo de mar, de donde no vuelven a salir. Davy Jones es un marino de alta mar, y no se ocupa de los barcos que se hunden en aguas poco profundas; por eso se pueden rescatar tesoros en la costa, pero nunca en las grandes profundidades.



Diluvio, El

Las historias de muchos pueblos narran que en una ocasión todo fue barrido por un gran diluvio y sólo unas pocas personas sobrevivieron para empezar de nuevo. Esta enorme inundación sucedió algún tiempo después de que el mundo se creara a partir del Caos. Una vez formado, transcurrió un largo período durante el cual dioses, gigantes, demonios y monstruos lucharon por la supremacía, mientras la humanidad vivía precariamente al margen de la guerra cósmica. Los dioses y demonios inventaron armas como el trueno y el rayo, y algunas naciones fueron colonizadas por extraños monstruos que se convirtieron en los antepasados de los actuales habitantes.



Después de siglos de batalla cósmica, el mundo estaba en un estado tan desastroso, que la única solución era lavarlo a fondo y comenzar de nuevo. La mayoría de los humanos estaban poseídos por demonios y adoraban a divinidades monstruosas, y sólo unos pocos hombres justos esperaban que los auténticos dioses castigaran a los descreídos.

La respuesta a sus oraciones fue una inundación milagrosa, que limpió el mundo de sus miserias, dejando que unos pocos supervivientes tuvieran una segunda oportunidad. La inundación tuvo muchas causas diferentes. Islandia quedó anegada por la sangre de uno de los gigantes muertos. El gran dios Zeus inundó Grecia con agua de los cielos, ahogando a todos menos a Deucalión y su esposa Pirra, que flotaron en un arca durante nueve días hasta posarse en la cima del monte Parnaso. En Babilonia, el dios Ea avisó al piadoso Utnapishtim de que los dioses iban a castigar a los humanos con un diluvio, y Utnapishtim construyó una gran embarcación que llenó de animales, objetos valiosos, artesanos y un marino para que pilotara el barco. En la India, Manu recibió una advertencia similar del dios Prajapati, que se le apareció en forma de pez que hablaba. Manu construyó un barco y usó una serpiente como cuerda para amarrar el barco a la cima del monte Himalaya cuando las aguas cubrieron toda la India.

El dios hebreo Yahvé avisó del diluvio a Noé y a su familia, que construyeron una gran arca de madera resinosa, calafateada con brea, y la cargaron con parejas de animales. Tenía Noé seiscientos años, dos meses y diecisiete días cuando ocurrió el diluvio. Durante cinco meses las aguas inundaron la tierra. Noé y su familia estuvieron a bordo durante un año, hasta que las aguas descendieron y la tierra quedó seca.

En otras partes del mundo, desde África a las islas del Pacífico, pasando por las Américas, una gran variedad de dioses y otros seres sobrenaturales se encargaron de provocar el diluvio. En cada caso seleccionaron a unas pocas personas escogidas, que tuvieron la oportunidad de empezar de nuevo.

Lamentablemente, muchos de los demonios y espíritus malignos eran tan astutos, que lograron embarcarse como polizones en los diversos barcos y arcas. Cuando las aguas descendieron, se propagaron de nuevo y no perdieron tiempo en volver a tomar posesión de los corazones humanos. Cuando los dioses vuelvan a perder la paciencia con los hombres y sus malas acciones, no hay duda de que enviarán otro cataclismo para limpiar la superficie de la tierra.



Diosa-hipopótamo

El hipopótamo, o caballo de río (del griego *hippos*= caballo, *potamos*=río), es un animal grande, que puede pesar más de 4.000 kg. A pesar de su tamaño y su fuerza, es benigno e inofensivo para los humanos, a menos que se le cace o se le persiga cuando sale del río para pastar.

Los hipopótamos viven en los grandes ríos de África, y quizá por su buen carácter son reverenciados como portadores de presagios de abundancia y fecundidad. La diosa-hipopótamo Taueret era la divinidad egipcia encargada de la maternidad y el nacimiento, y protegía a las mujeres que amamantaban a sus bebés.

Su esposo, Bes, es un enano grotesco, de carácter amable y servicial. Preside los partos, protege a las familias contra los insectos y reptiles venenosos, y se interesa mucho por el cultivo de la belleza.

Dioses-cocodrilos

Los cocodrilos de agua dulce o salada (*Crocodylus porosus*, *niloticus*, *cataphractus*, etcétera) suelen ser divinidades de uno u otro tipo, e incluso son antepasados de



ciertas tribus. En Madagascar, los jefes ancestrales de las tribus Makao y Masombiky viven en los cuerpos de los cocodrilos y actúan como intermediarios entre los dioses y los mortales, de manera que cualquier petición a los dioses debe transmitirse a través de los cocodrilos. A intervalos periódicos, la tribu establece un pacto con los cocodrilos, prometiendo no matarlos a condición de que los cocodrilos no devoren a ningún ser humano.

Otras razas tienen una costumbre similar, y se aseguran de que el pacto se cumpla estrictamente. Si un cocodrilo devora a una persona, la tribu mata y se come a un cocodrilo, para advertir a los reptiles que deben mantener el pacto. Por la misma razón, no se debe matar a un cocodrilo sin un motivo razonable, porque es seguro que sus parientes buscarán venganza.

En algunos lugares, los cocodrilos han llegado a ser dioses importantes. En Egipto, Sebek está emparentado con los dioses creadores Neith y Geb, y también con la gran serpiente Maka, que trata de devorar al sol cuando éste viaja bajo la tierra cada noche. En general, Sebek es amistoso con la humanidad. El y toda su familia, que nadan en las vitalizadoras aguas del Nilo y ponen sus huevos en la orilla, son divinidades del agua y de la fertilidad. En tiempos antiguos, la ciudad de Cocodrilópolis estaba dedicada a su culto, y el gran cocodrilo sagrado que vivía en el estanque de un templo estaba ricamente adornado con joyas y ornamentos.

Más al sur, el antepasado creador Nyikang se casó con un cocodrilo que actualmente es la diosa de los nacimientos y los recién nacidos del pueblo Shilluk, que habita en los pantanos del alto Nilo.

Dragones

Monstruos aéreos del orden de los reptiles, clasificados como serpientes (el nombre se deriva del griego *draca* = serpiente) y divididos en cinco familias y numerosos géneros, especies y subespecies.

Las cinco familias de dragones son el Europeo *(Draconis teutonica)*, que se encuentra en Alemania del Norte, Escandinavia y numerosas islas del Atlántico Norte; el Occidental *(D. galli)*, de Francia, Italia y España; el Británico *(D. albionensis)*, cuya principal especie es el Dragón Escupefuego, con dos subespecies principales, el Wyvern, que tiene dos patas *(D. bipedes)* y el Gusano, con alas pero sin patas *(D. nematoda)*; el Mediterráneo o Levantino *(D. cappadociae)*, de Grecia, Asia Menor, sur de Rusia y norte de África; y el Oriental *(D. sinoensis)* de Asia e Indonesia.

Se han encontrado algunas especies de *Draconis* en otras partes del mundo, pero





nunca se han visto en Norteamérica, Australia, las islas del Pacífico, ni en África tropical y del sur.

La palabra griega *draca* tiene la misma raíz que las palabras que implican visión aguda, que es una característica común a todas las especies de dragón. Todos son astutos, despiertos, sabios y con vista muy aguda, pero aparte de estas cualidades, hay muchas diferencias entre las distintas familias, géneros y especies. Algunos tienen más de una cabeza (el *D. ladoni* tiene 100 cabezas); una subespecie del Dragón Mediterráneo no duerme nunca; el Wyvern y el Gusano son diferentes de todos los demás dragones, que son cuadrúpedos.

La gran mayoría son capaces de volar, aunque no siempre aprovechan esta capacidad. Todos, excepto los dragones orientales, se impulsan con alas membranosas y utilizan una técnica de despegue y aterrizaje vertical. Los dragones orientales se distinguen de todas las demás especies por su carencia de alas, su cabeza semejante a la de un caballo y sus afilados cuernos. Vuelan gracias a un sistema de equilibrio entre el campo magnético de la tierra y los vientos predominantes.

La mayoría de los dragones poseen glándulas inflamatorias, que permiten la emisión nasal de fuego. Normalmente, los dragones sólo recurren a resoplar fuego como mecanismo de advertencia o defensa. Una llamarada suele bastar para alejar a los merodeadores, y es muy posible que las glándulas inflamatorias contengan sólo fuego suficiente para llamaradas cortas, y luego tengan que recargarse. Sin embargo, se conocen numerosos casos de dragones enfurecidos que han castigado a una comunidad incendiando todos sus campos y sus casas.

Es extraño que los alquimistas, hechiceros y otros practicantes de la magia no hayan investigado más a fondo a los dragones (quizás se deba a la dificultad de encontrar ejemplares intactos). Los cuerpos de estas criaturas proporcionan potentes recursos sobrenaturales. El que se coma el corazón de un dragón podrá entender el lenguaje de las aves; comer lengua de dragón permite al consumidor ganar cualquier discusión; y la sangre de dragón es un profiláctico infalible para las heridas de arma blanca. La sangre del dragón Fafnir confirió al héroe germánico Sigfrido la invulnerabilidad a tales heridas, pero cuando se bañó en la sangre del dragón no advirtió que tenía una hoja pegada a la espalda. Este punto desprotegido permitió que su enemigo Hagen le matara.

Antes de la expansión del cristianismo, los dragones del mundo occidental vivían en una precaria coexistencia con la humanidad. Sus poderes físicos, su impresionante aspecto, su aguda visión y su avispado intelecto les convertían en guardianes ideales para toda clase de tesoros, incluyendo el Vellocino de Oro y las Manzanas de Oro de las Hespérides, y era corriente emplearlos para este propósito. Es indudable que una clase especial de magos y hechiceros conocían el medio de persuadir a los dragones de que actuaran como centinelas. Los dragones, como otros reptiles, siempre permanecen en su territorio; comen muy de tarde en tarde, contentándose con algún buey, unas cuantas ovejas y algún humano que otro; y sólo se aparean una o dos veces por siglo. En consecuencia, un dragón encargado de guardar un tesoro permanecerá casi siempre en su puesto, enroscado en la entrada o volando por encima para vigilar la llegada de extraños.

Normalmente, un dragón no molesta a los humanos, aparte de algún almuerzo ocasional, pero si los ladrones intentan robar su tesoro, su ira suele ser terrible.

Un notable ejemplo de *drachenstahl* (robo del tesoro a un dragón) tuvo lugar en Geatasland, en el sur de Suecia, hacia el año 512 d. de C. Algunos siglos antes, un rey geata había sido enterrado con los honores habituales, rodeado por todos sus tesoros, en el interior de un gran montículo hueco, habiéndose encargado a un dragón de vigilarlo. Durante varios siglos, el dragón vivió en paz con los geatas, saliendo sólo de tarde en tarde para comerse un ternero o un cerdo. Una de esas veces, un esclavo fugitivo entró en el montículo y robó parte del tesoro.

El dragón se puso tan furioso que asoló Geatasland, incendiando los huertos, las granjas y hasta el palacio real, y devorando a gran parte del ganado. El rey de Geatasland era el héroe Beowulf, pero llevaba reinando cincuenta años y era ya un hombre muy anciano. No obstante, se aprestó para enfrentarse a los dientes y garras del dragón y, en compañía de su amigo Wiglaf, le siguió la pista hasta el montículo. Cuando se acercaron, el dragón les atacó con terribles rugidos y chorros de fuego. Ellos esquivaron el primer ataque y se lanzaron contra él con sus espadas, golpeando una y otra vez la dura piel del dragón hasta que éste murió desangrado por sus incontables heridas. Pero también Beowulf cayó mortalmente herido por un zarpazo del monstruo, y le enterraron con el tesoro del dragón.

La abundancia de dragones en el mundo occidental se demuestra por la existencia de nombres geográficos como Drakelow (que significa «montículo del dragón»), Drakeford y Dragon's Hill en Inglaterra; Drachenfels y Drakensberg («montañas del dragón») en Alemania; Dracha, Dragashani, Draga y Draconis en el sudeste europeo. Hay muchas probabilidades de que Vlad Dracul (el Conde Drácula) estuviera emparentado o relacionado de algún modo con un dragón.

La era de los dragones terminó en los primeros siglos de la cristiandad, cuando los profetas y misioneros errantes empezaron a presentar a estas criaturas, relativamente inofensivas y útiles, como emisarios del mal. Tuvieron pocas dificultades para convencer a los supersticiosos caballeros y campesinos de que los monstruos que respiraban fuego, con sus cuerpos escamosos y sus terribles garras y dientes, eran encarnaciones del pecado y debían ser destruidos. Por añadidura, algunos hechiceros contribuyeron a reforzar la creencia, utilizando dragones para vigilar a vírgenes raptadas o para protegerse a sí mismos de las investigaciones.

Los buenos caballeros cristianos, ansiosos de demostrar su fe y su caballerosidad, descubrieron muy pronto que la caza de dragones era una empresa muy provechosa. Un joven caballero podía ganarse una reputación y hacer fortuna matando a un dragón y apoderándose de su tesoro. Como mínimo, volvería del combate con una bella virgen cabalgando a la grupa. El uso de mejores armaduras para los caballeros y sus caballos, cotas de malla, lanzas de hasta 4 metros de longitud, e incluso espadas con poderes mágicos, redujo considerablemente el peligro de la caza del dragón, y pronto estas criaturas se convirtieron en una especie rara y en peligro de extinción. Muchas de las casas nobles de Europa se fundaron a costa de los tesoros robados a los dragones. Probablemente fue en esta época cuando las comunidades de hadas se trasladaron a los montículos funerarios y a las colinas huecas inglesas, ocupadas antes por dragones con sus tesoros.

En la actualidad, es muy raro ver un dragón británico o europeo, y a la primera noticia se congregan multitudes de observadores de los dragones. Afortunadamente, no sucede lo mismo en Oriente, donde los dragones nunca han estado sometidos a la despiadada caza practicada en el mundo occidental.

Los dragones orientales son totalmente diferentes de los de otras regiones. En lugar de actuar como meros guardianes de tesoros, intervienen en toda clase de asuntos humanos y cósmicos. La principal familia de dragones orientales vive en China y comprende innumerables especies, cuyo tamaño varía desde unos pocos metros hasta el gran Chien-Tang, que mide 300 metros desde el hocico a la cola. La mayoría son de carácter extrovertido e intervienen a menudo, para bien o para mal, en el destino de los humanos.

Los dragones chinos están íntimamente conectados con los elementos agua y aire. Diferentes Reyes Dragones gobiernan los océanos del norte, el sur, el este y el oeste, y cada uno de los grandes ríos de China. El gran Chien-Tang, que es de color rojo brillante, con melena de fuego y ojos que brillan como el relámpago, es el jefe de todos los dragones fluviales. Los dragones de los mares y ríos tienen todos temperamentos muy inestables: a veces son plácidos, otras veces inquietos,

y en ocasiones rabiosos y destructivos. Se acoplan en pleno aire, con mucha más frecuencia que los dragones occidentales, provocando al hacerlo grandes tormentas y chaparrones de lluvia.

El Señor de Todos los Dragones es el Celestial Lung, que vive en el cielo en primavera y verano, y en el océano en otoño e invierno. Lung tiene cola de serpiente, cabeza de caballo, cinco garras en cada pata, en lugar de las cuatro que tienen otros dragones, y, a diferencia de la mayoría de los dragones orientales, posee un par de alas membranosas.

Lung supervisa la fertilidad de la tierra y todas sus criaturas, y extiende esta responsabilidad básica hasta una influencia, generalmente benigna, en los asuntos del Reino Central. Tiene numerosos parientes, cada uno de los cuales controla alguna rama de las actividades humanas, como la música, la literatura, el ardor militar, los pleitos, la resistencia de los edificios y las tentaciones del peligro.

El poder de un dragón oriental no se refleja necesariamente en su tamaño. Fei Ling, el poderoso dragón que controla los vientos, no es mayor que un tigre.

Aparte de los dragones principales, existen otras criaturas mucho menos poderosas que, en conjunto, son serviciales y benéficas, aunque el temperamento de los dragones es sumamente sensible y siempre hay que tratarlos con gran respeto. La historia de los dragones de China describe muchos individuos de inclinaciones malignas, pero parece que la mayoría de ellos fueron eliminados por dioses, héroes o magos.

La aparición de un dragón en el cielo se considera, por lo general, un presagio de buena suerte, a menos que sus acciones indiquen otra cosa. Los observadores de dragones pueden predecir el futuro de una comunidad estudiando el sector del cielo en el que aparece el dragón, sus actitudes y comportamiento, y cualquier acción significativa, tal como rugir o resoplar fuego.

Eos

También conocida como Aurora, la Doncella del Alba, que con sus sonrosados dedos descorre la oscura cortina de la noche. Eternamente joven y bella, despierta deseos arrolladores tanto en los dioses como en los hombres.

Inicialmente, dedicó su atención a los dioses del Olimpo, pero su deliciosa belleza provocó muchos conflictos emocionales. Cuando Ares, dios de la guerra, se enamoró de ella, Venus Afrodita maldijo a Eos, inspirándole igual deseo por los dioses y por los hombres.

Ya había sido madre de los cuatro vientos y de algunas de las estrellas. Con su primer amante humano, Titono, se convirtió en madre de Memnón, rey de Etiopía y uno de los dioses de Egipto. Memnón era el favorito entre todos sus hijos, y nunca ha dejado de llorar su muerte a manos de Aquiles. Llora por él cada mañana y sus lágrimas forman el rocío, pero luego deja aparte sus penas y se entrega a la tarea de llevar luz y amor a la humanidad.

Titono fue su amante favorito, y Eos le pidió al gran Zeus que le hiciera inmortal; pero olvidó pedir que le concedieran también juventud eterna, y Titono fue envejeciendo lamentablemente, hasta quedar tan encogido que Eos tuvo que meterle en una botella por miedo a las ratas. Pasados unos cuantos siglos, los dioses se apiadaron de él y le convirtieron en una cigarra, el insecto volador que canta un incesante homenaje al sol.

Escila y Caribdis

Dos monstruos que acechan el paso de barcos por el estrecho de Mesina, entre Italia y la isla de Sicilia. Escila vivía en una caverna en el lado italiano, y Caribdis aún sigue viviendo bajo una roca en el lado siciliano.



Escila era originalmente una hermosa joven, quizás hija de Posidón, Señor del Océano y de una de sus numerosas amantes. Cuando el mismo Posidón la sedujo, su esposa Anfitrite encargó a la hechicera Circe que transformase a Escila en un monstruo.

Circe arrojó hierbas mágicas en el baño de Escila, que penetró en él como una bella mujer y salió como un horrendo monstruo con doce patas y seis cabezas de perro en el extremo de largos cuellos de serpiente. Su sonido era engañoso, pues las cabezas de perro sólo ladraban como cachorrillos.

Encontró un cubil en los acantilados y allí vivía a base de delfines y otras criaturas marinas, además de algún marinero que otro. Cada vez que una galera atravesaba el estrecho, Escila utilizaba sus seis cabezas para arrebatar toda una fila de remeros.

Los navegantes que trataban de eludir a Escila caían en poder de Caribdis, que creaba un monstruoso remolino, absorbiendo y regurgitando las aguas del estrecho tres veces al día. No se sabe nada de sus antecedentes.

Las mejoras en la construcción naval y en los métodos de navegación permitieron por fin a los marinos eludir a ambos monstruos. Nadie ha visto a Escila durante muchos siglos, y es muy posible que haya muerto o haya buscado un territorio más fructífero. Sin embargo, Caribdis sigue aún con su rutina de tragar y regurgitar el agua del mar tres veces al día.

Espuma-del-océano

Una de las dos piedras sagradas que trajo a la tierra el dios polinesio Tane; la otra se llamaba Niebla-blanca-del-mar. El antepasado creador Ta'aroa puso a Tane a cargo del décimo cielo (el más alto) y le pidió ayuda en la creación de la tierra. Tane realizó incontables tareas creativas, y por último trajo a la tierra toda la sabiduría de los cielos en tres cestos, para que la humanidad la compartiera. Entre los artefactos impregnados de esta sabiduría estaban Espuma-del-océano y Niebla-blanca-del-mar. Cuando un estudiante maorí ha asimilado la enseñanza en diversas ramas de la sabiduría especial de Tane, se gradúa subiéndose a reproducciones de ambas piedras, para que su *mana* o poder espiritual, fluya hasta él.

Faetón

Uno de los muchos hijos que Helio, el dios del Sol, tuvo de sus numerosas esposas y amantes. La madre de Faetón era la ninfa marina Clímene, reina de Etiopía, quien le encontraba tan bello, que le puso el nombre de Faetón, que significa «El resplandeciente».



U.A.B. BIBLIOTECA DE EDUCACIÓ

Pero Faetón se convirtió al crecer en un muchacho alocado y arrogante, con tendencia a presumir de su ascendencia divina. Un día, un conocido lo puso en duda, y Faetón pidió a su madre una prueba de que su padre era el dios del Sol. Ella le dijo que recurriera a su padre, y Helio le prometió a Faetón darle la prueba que quisiera.

Ante el sobresalto del dios, Faetón pidió que le dejara conducir el carro del Sol en una de sus diarias galopadas por el cielo. Helio alegó que Faetón sería incapaz de controlar a los nueve caballos alados y con aliento de fuego que tiraban del dorado carro, pero Faetón insistió. Pensaba que cuando todos le vieran a las riendas ya no dudarían de que era hijo de Helio.

Lamentablemente, Helio mantuvo su promesa. Llevó a su hijo a los establos de Oriente, donde las dos Horas, diosas de las estaciones y del calendario, enganchan cada mañana los caballos al carro, y le dio cuidadosas instrucciones para el manejo del mismo. Cuando Eos, la de los dedos rosados, descorrió las cortinas de la noche, Helio le entregó a Faetón las riendas y dio la señal de partida.

Faetón golpeó con las riendas los lomos de los blancos caballos, y éstos, resoplando fuego por sus narices, agitaron las doradas alas y se lanzaron al cielo a toda velocidad.

Pero, apenas se vio en la inmensidad del cielo, los signos del Zodíaco le asustaron, e inmediatamente Faetón perdió el control de los nueve enormes caballos. Por mucho que tirase de las riendas, no tenía fuerza suficiente para mantenerlos en la ruta prevista. Los caballos erraron de un lado a otro, y los aterrorizados mortales vieron al Sol dando cabriolas en el cielo. Primero se acercaron demasiado al cielo, y abrasó una parte del mismo, formando la Vía Láctea; por último se acercaron demasiado a la tierra, y el aliento de fuego de los caballos incendió los bosques, destruyó las cosechas e hizo hervir los ríos.

Todo este caos perturbó al gran dios Zeus, que miró desde el Olimpo y vio a Faetón luchando en vano con los caballos. Zeus se dio cuenta de que el insensato muchacho podía destruir todo el universo y tomó una decisión rápida. Cogió un rayo, apuntó con cuidado y disparó.

El proyectil derribó a Faetón, haciéndole caer de la carroza al río Eridano (el actual Po). Los nueve caballos, libres de su torpe cochero, reanudaron su carrera normal por el cielo, hasta sumergirse en el mar al atardecer.

En cuanto a Faetón, el impacto le mató y las ninfas le enterraron en la orilla del río. Sus siete hermanas viajaron desde Etiopía para llorar su muerte y se transformaron en los álamos que ahora pueblan la ribera, siempre suspirando por su pérdida. Sus lágrimas se convirtieron en ámbar dorado, que a veces se encuentra cavando en el suelo.



Fénix

Gran ave del Mediterráneo oriental, de sexo masculino y de aspecto tan magnífico, que los fenicios usaron su nombre para designar a su país. (Aunque tal vez fuera el ave quien recibió el nombre del país.) Posiblemente es de origen egipcio o árabe y emigró a Fenicia. Es el único miembro de su especie, aunque quizás esté emparentado con el pavo real, y tiene un indudable parentesco con el sol.

Las descripciones del plumaje del Fénix varían considerablemente. Algunos dicen que tiene un tono general rojo-dorado, mientras que otros dicen que es púrpura real y otros aseguran que tiene el cuerpo de color ciruela, el dorso y las alas escarlatas, la cabeza dorada y una larga cola rosa y azul. Es muy posible que el ave presente diferentes coloraciones en diversas etapas de su larga vida.

El Fénix es amistoso con los humanos, que quedan fascinados por su espléndido plumaje y su dulce canto, pero no se interesa por sus asuntos.

Es semi-inmortal. Su vida dura por lo menos 500 años (según algunos 1461, y según otros 12.954 años) y emplea un método exclusivo de reproducción. Al final de cada ciclo vital, construye un nido de ramas de especias, se instala en él, y con un golpe de sus alas estalla en llamas. El ave madura perece en el fuego, pero, al extinguirse las llamas, surge de ella un nuevo Fénix en toda la gloria de su plumaje.

La primera tarea del joven Fénix es volar al Templo del Sol en Heliópolis, Egipto, con el cuerpo momificado de su padre. Allí lo coloca sobre el altar y luego vuela hacia Fenicia, donde vive felizmente durante varios siglos hasta que le llega el momento de una nueva inmolación-reproducción.

Una variante de esta ave maravillosa es el Fénix chino, que Borges, cronista de seres imaginarios, ha descrito así:

«Es un pájaro de colores resplandecientes, parecido al faisán y al pavo real. En épocas prehistóricas, visitaba los jardines y los palacios de los emperadores virtuosos, como un visible testimonio del favor celestial. El macho, que tenía tres patas, habitaba en el sol.

En el primer siglo de nuestra era, el arriesgado ateo Wang Ch'ung negó que el Fénix constituyera una especie fija. Declaró que así como la serpiente se transforma en un pez y la rata en una tortuga, el ciervo, en épocas de prosperidad general, suele asumir la forma del unicornio, y el ganso, la del Fénix. Atribuyó esta mutación al "líquido propicio" que, 2356 años antes de la era cristiana, hizo que en el patio de Yao, que fue uno de los emperadores modelo, creciera pasto de color escarlata. Como se ve, su información era deficiente o más bien excesiva.»



Grendel

Monstruo de un lago danés. Grendel atormentaba al rey de Dinamarca adoptando forma humana, penetrando cada noche en el castillo y matando a algunos súbditos del rey. Por fin, el monstruo obligó al rey a abandonar el palacio, que permaneció vacío durante doce años, hasta que el héroe sueco Beowulf oyó hablar de Grendel. El rey recibió con alegría su oferta de exterminar al monstruo, y Beowulf se embarcó hacia Dinamarca con catorce compañeros.

Se instalaron en el palacio abandonado, donde el rey les ofreció un banquete pero se marchó al caer la noche. Beowulf montó guardia mientras sus compañeros dormían, pero la noche era tan silenciosa que estaba empezando a quedarse dormido, cuando el monstruo entró destrozando las grandes puertas del palacio.

Mojado y cubierto de fango del lago, relamiéndose por anticipado ante las nuevas víctimas, Grendel se lanzó sobre los hombres que dormían. Beowulf se interpuso, sin haber tenido tiempo de coger sus armas, y en una feroz lucha le arrancó al monstruo el brazo derecho. Grendel abandonó el ensangrentado brazo en manos de Beowulf y escapó por las puertas destrozadas, con los suecos persiguiéndole hasta que vieron que su rastro de sangre terminaba en la orilla del lago.

Estaban seguros de que el monstruo no volvería, y con gran regocijo el rey y su corte regresaron al palacio. Pero a la noche siguiente, la madre de Grendel penetró en el palacio buscando venganza. Era aún más terrible que su hijo y mató a uno de los daneses antes de huir perseguida por Beowulf. Se arrojó al lago, pero el héroe la siguió hasta llegar a una gran cámara abovedada bajo el agua. Allí la madre de Grendel le atacó ferozmente, pero Beowulf tenía ahora su espada y, tras un sangriento duelo, acabó con ella.

En la misma cámara encontró el cadáver de Grendel, y para asegurarse de que el monstruo no volvería a molestar al rey, le cortó la cabeza, que llevó triunfalmente al palacio.

Grifos

Criaturas híbridas de león y águila, con cuerpo de león, cabeza y alas de águila, y orejas puntiagudas como las de un perro. Las patas traseras son de león, pero las delanteras son como las garras de un águila. Tienen plumas en las alas, la cabeza y el pecho, y en el resto del cuerpo la piel es peluda y de color canela, como la de un león. Un grifo normal es ocho veces más grande que un león, y más fuerte que cien águilas. Algunos observadores afirman que los grifos tienen cola de serpiente, pero parece más probable que su apéndice caudal sea como el rabo con borla de un león. Para hacerse una ligera idea de su robustez, baste saber que puede descender en pleno vuelo y arrebatar volando a un caballo con su jinete y llevárselo al nido, o incluso a dos bueyes uncidos al yugo cuando salen a arar. Sus uñas son tan enormes, que con ellas pueden hacerse copas para beber, y con sus costillas, arcos para tirar.



La coloración varía considerablemente entre las diferentes especies de grifos. Algunos son bastante amarillentos, con el cuerpo leonado y plumas pardas en las alas, pero otros pueden ser blancos, dorados o con manchas rojas. Las plumas de la cabeza y las alas pueden ser azules o verdes, y las del pecho rojas. El pico y las patas de águila varían desde el amarillo pálido hasta el dorado brillante. Las garras suelen ser negras.

Parece que los primeros grifos vivían en el país de los Hiperbóreos, donde protegían de los Arismapos el tesoro de Apolo. Se cree que Apolo fue allí a buscarlos y volvió a Grecia caballero sobre un grifo. También se cuenta que el dios Dioniso se sirvió de ellos para proteger sus cráteras de vino.

Los grifos realizan dos importantes funciones. La primera es tirar de los carros del dios del Sol y algunos otros dioses, como Júpiter y Némesis. Parece que los que tiran del Carro de Némesis, diosa del castigo merecido, se diferencian de los demás grifos en que tienen el cuerpo y las plumas negros.

Su otra función es castigar a los humanos por su ansia de riquezas. Los grifos se originaron en las zonas desérticas de Turquía, Armenia, Siria e Irak, en los tiempos en que en estas regiones abundaban las piedras preciosas. Estas joyas atraían a los humanos codiciosos, que arriesgaban sus vidas por las brillantes piedras. Algunos lograron sobrevivir, pero la mayoría fueron vistos por grifos que patrullaban desde el aire. En estos casos, el fin era inevitable: el grifo caía en picado y hacía pedazos al buscador con su pico y sus garras.

A lo largo de los siglos, los humanos que escaparon a los grifos fueron despojando al desierto de sus riquezas. Pero los grifos siguen activos y han ampliado su esfera de actuación, de modo que cualquiera que ame demasiado la riqueza corre peligro de ser destrozado por ellos.

Los grifos odian a los caballos, tal vez por considerarlos competidores en el arrastre de vehículos, y suelen atacarlos, lo mismo que al ganado. Un grifo tiene fuerza bastante para llevarse volando a un caballo de buen tamaño.

Harpías

Grandes aves de presa, con rostro de mujer y garras de águila, que los dioses empleaban para castigar o atormentar a los humanos. Su nombre se deriva del griego *harpyiai*, que significa «raptoras»; alude a su costumbre de caer sobre su víctima y llevársela. En una ocasión raptaron a las hijas de Pandáreo, que había robado un perro de oro del Olimpo, y las llevaron al infierno a servir como esclavas.

Parece que existen dos tipos de harpías. Unas son espíritus del viento, con nombres como Pies-ligeros, Viento-de-tormenta y Ala-rápida. Son implacables personificaciones del viento, pero mucho menos terribles que las otras, que son violentamente hostiles hacia los humanos.

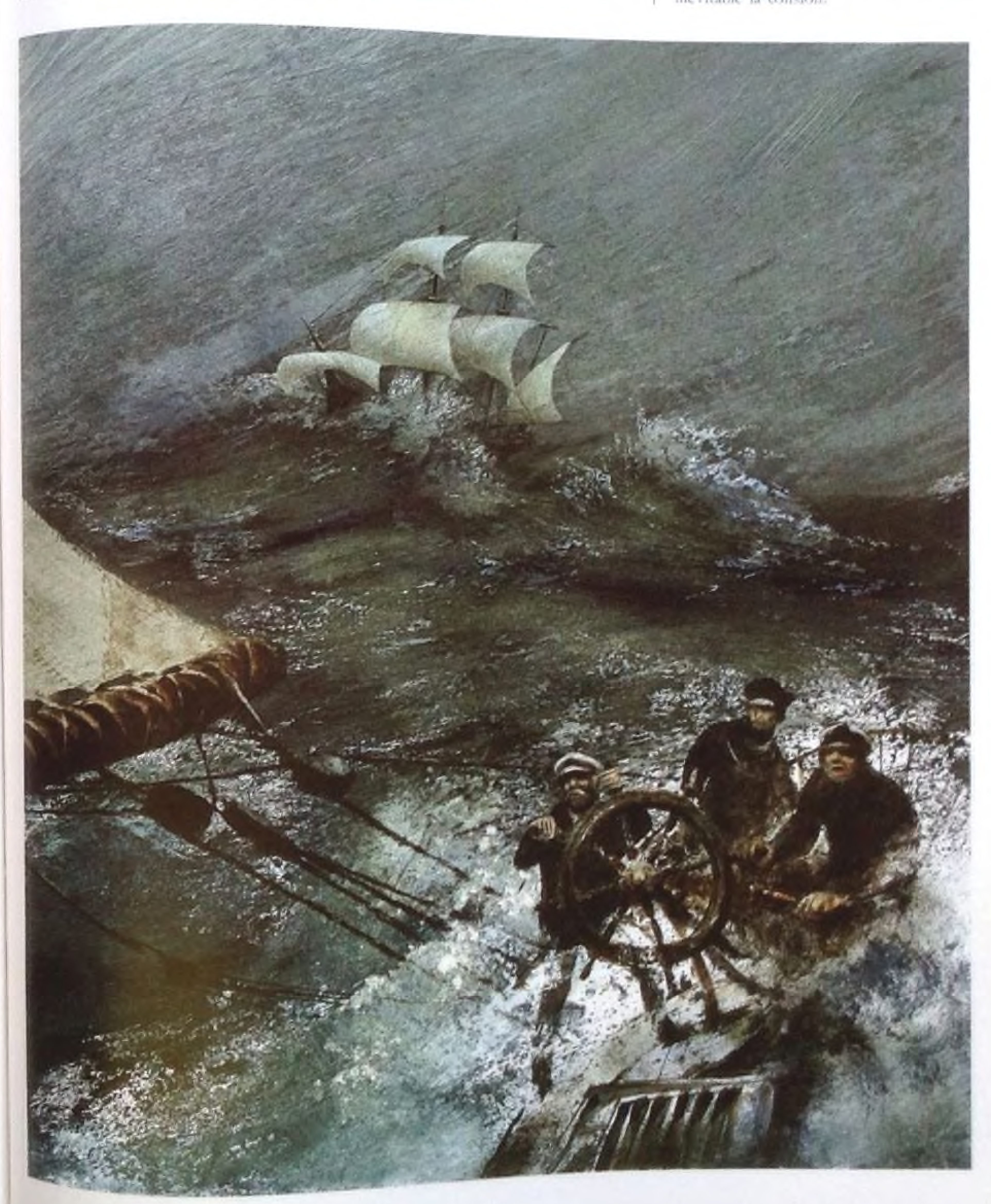
Los agudos gritos semihumanos de una arpía cuando cae en picado sobre su presa, el sonido atronador de sus alas y el hedor de sus sucias plumas, son señales de que se está ejecutando una sentencia de los dioses, de la que es imposible escapar.

Holandés errante

Navegante holandés del siglo XVII, de nombre Vanderdecken o Van Falkenberg, que durante un viaje a las Indias quedó atrapado en una calma durante tanto tiempo, que ofreció su alma al diablo a cambio de viento. El diablo aceptó el trato y desde entonces el holandés ha navegado incesantemente, empujado por el viento del diablo.

En los últimos 400 años, se ha visto al holandés errante en numerosas ocasiones, generalmente al sur del Cabo de Buena Esperanza, y sobre todo cuando soplan galernas del oeste.

Suele divisársele en momentos de baja visibilidad, cuando los vigías tienen que forzar la vista entre el viento y el agua. Es entonces cuando alguien da un grito y señala al frente, y toda la tripulación ve un barco empujado por la tormenta, pasando tan cerca de ellos que parece inevitable la colisión.



El barco lleva todas las velas desplegadas incluso con el peor de los tiempos. El agua lo azota, casi ocultando el casco y el cordaje, de manera que los observadores no se ponen de acuerdo acerca de su tipo y nacionalidad. Los colores de la desgarrada bandera son indistinguibles: las olas son tan altas que el casco desaparece entre ellas, vuelve a surgir y después desaparece entre la tormenta. Los observadores oyen un solo grito de desesperación, pero nunca están seguros de si se trata de una llamada de auxilio o del viento aullando en sus propios aparejos.

Iris

Ninfa del Arco Iris, emparentada con el aire, el mar, la tierra y el cielo. Es hija de la ninfa oceánica Electra y nieta de Ponto, el dios marino, y de Gea, la Madre Tierra. Su esposo o amante es Céfiro, el Viento del Oeste.



Iris es una mujer joven y hermosa, que lleva una amplia túnica flotando en el aire, un caduceo en la mano, alas doradas y sandalias aladas. Gracias a sus relaciones familiares, está igualmente a sus anchas sobre la tierra o bajo ella, en el mar o en el cielo. En consecuencia, es la mensajera ideal para el gran dios Zeus y su esposa Hera, que junto con Hermes la utilizan para llevar mensajes a los dioses y a los hombres.

Cuando Iris tiene un mensaje para uno de los dioses, lo lleva volando a toda velocidad con sus alas doradas. Si el destinatario es un dios marino, se sumerge en las profundidades; si el mensaje es para Hades o alguien de sus dominios, se introduce sin miedo en las tenebrosas cavernas del Más Allá.

Pero si Zeus o Hera tienen un mensaje para un hombre o una mujer mortal, Iris corre con él por el arco iris, que sirve de puente entre el cielo y la tierra, y sus sandalias aladas la llevan sin pérdida de tiempo a su destino.

Islas flotantes

Históricamente, las islas flotantes más conocidas son las Simplégades, aunque existe cierta controversia sobre si eran verdaderas islas o solamente rocas flotantes.

Jasón y los argonautas tuvieron que pasar entre las Simplégades al atravesar el Helesponto (actualmente, estrecho de los Dardanelos), en su viaje en busca del Vellocino de Oro. Las grandes rocas (o islas) flotantes eran un terrible peligro para la navegación, porque al sentir el paso de algún barco se juntaban, aplastando al barco entre las dos.

El *Argo*, la nave de Jasón, hubiera corrido esta misma suerte de no haber sido por la amabilidad de algunos de sus tripulantes. Cuando el *Argo* pasó por Tracia, los argonautas se enteraron de que el rey Fineo de Tracia se había quedado ciego y le atormentaban tres harpías, que le quitaban la comida y le arrojaban encima sus excrementos. Fineo explicó que los dioses le habían castigado por haber encarcelado a sus hijos, creyendo las acusaciones de su madrastra. Zetes y Calais, los hijos de Bóreas, el Viento del Norte, que formaban parte de los argonautas, persiguieron a las harpías y las amenazaron de muerte si no dejaban en paz a Fineo; mientras tanto, otros argonautas descubrieron que las acusaciones de la madrastra eran falsas y persuadieron a Fineo de que dejara en libertad a sus hijos.

Los dioses devolvieron la vista al rey y éste quedó tan agradecido a los argonautas que les indicó el modo de eludir a las Simplégades. Llegado el momento, Jasón dirigió el *Argo* cautelosamente hacia las enormes rocas, encargando a los remeros que remaran lo más despacio posible, hasta que las Simplégades advirtieron la aproximación del barco. Entonces, cuando las rocas comenzaron a moverse, Jasón soltó una paloma que voló entre ellas. Las Simplégades creyeron que la paloma era un barco tratando de pasar, y se lanzaron una contra otra con gran



ruido y desplazamiento de agua. Pero la paloma se elevó hasta ponerse a salvo y las Simplégades, perplejas, empezaron a retroceder hacia su posición inicial.

En cuanto Jasón vio que empezaban a retroceder, ordenó a sus remeros que remasen con todas sus fuerzas, mientras Zetes y Calais soplaban furiosamente en las velas del *Argo*. La nave saltó hacia delante, con los remos batiendo el agua y la vela completamente hinchada de viento, y casi había pasado, cuando las Simplégades notaron que las habían engañado y se juntaron a velocidad explosiva.

Las rocas chocaron con un sonido atronador, rozando el timón del *Argo* y arrojando sobre la cubierta de popa una lluvia de astillas y fragmentos de piedra; luego retrocedieron de mala gana, volviendo a ocupar sus posiciones a ambos lados del estrecho. Desde aquel día, parece que las Simplégades perdieron su poder, ya que nunca han vuelto a tratar de aplastar un barco entre las dos.

Se han localizado otras islas flotantes en diferentes partes del mundo, pero su naturaleza es totalmente distinta de la de las Simplégades. Se trata de lugares oníricos y deliciosos, que vagan de un hemisferio a otro siguiendo al sol, para así disfrutar de un verano perpetuo.

La Tierra de la Juventud, o Tir n'an Og, es una isla flotante que aparece de vez en cuando frente a las costas de Irlanda. Cuando aparece, la persona que nada hasta ella consigue la juventud eterna. Lamentablemente, no sigue ningún plan concreto, y muchos hombres y mujeres han esperado toda una vida sin tener la oportunidad de nadar hasta Tir n'an Og.

Jonás

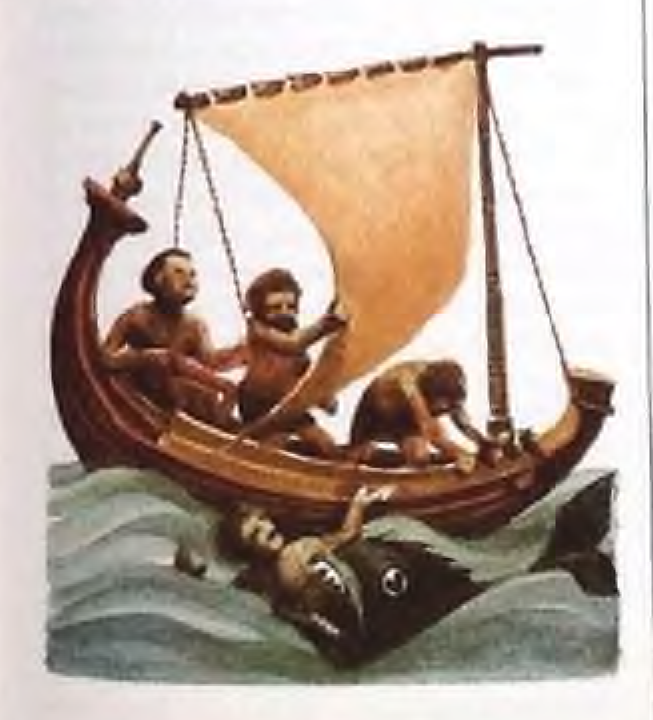
Dícese de la persona que a bordo de un barco atrae el mal tiempo u otras desgracias. Librándose de ella, el barco y la tripulación gozarán de vientos favorables y un próspero viaje.

El Jonás original era un profeta que trató de eludir sus responsabilidades embarcándose desde Joppe hasta Tarsis. En efecto, Jonás había recibido de Dios el encargo de subir a Nínive —una ciudad tan grande que hacían falta tres días para recorrerla— para predicar a los ninivitas que su maldad había llegado hasta el cielo y que dentro de cuarenta días sería destruida. Pero Jonás, sabiendo que Yahvé era un Dios clemente y misericordioso, tardo a la cólera y rico en misericordia, sospechó que, si los ninivitas hacían penitencia, Yahvé sería capaz de arrepentirse de enviar el castigo anunciado, con lo cual quedaría muy maltrecha la credibilidad de Jonás como profeta. Así que no se lo pensó más: bajó a Joppe, sacó billete y se embarcó hacia Tarsis.

Durante el viaje, el barco se encontró con una tormenta tan terrible, que la tripulación se aterrorizó y echó suertes para descubrir quién era el culpable. La suerte señaló a Jonás, que reconoció que había ofendido a Dios al huir y recomendó a los marineros que le arrojaran por la borda. En cuanto cayó al agua (donde fue tragado por un monstruo marino) el viento cesó y las olas se calmaron.

Incontables generaciones de navegantes han aprendido una valiosa lección de esta experiencia. No se debe llevar a bordo de un barco una persona u objeto que por cualquier razón atraigan la mala suerte. Pero, si logran embarcarse, hay que tomar las medidas necesarias sin pérdida de tiempo.

En opinión de los marinos, todos los pasajeros son Jonases, porque pueden ser tan irresponsables como el famoso profeta. Los sacerdotes son claramente gafes, ya que descienden en línea recta del profeta Jonás. Bajo ninguna circunstancia deben llevarse cadáveres y, si un miembro de la tripulación muere, hay que arrojarle al mar antes de que termine el día. Las mujeres atraerán con toda probabilidad la mala suerte, y es mejor dejarlas en tierra. No se debe aceptar como tripulantes a personas de ciertas razas, en especial los finlandeses, que son célebres magos del viento. Pueden llevarse gallinas, pero no gallos, cuyo cacareo atraería vientos contrarios.



Por desgracia, no siempre es fácil identificar a un Jonás. El capitán debe tomar toda clase de precauciones para que no se infiltre uno en su tripulación, y aun así puede descubrir que uno de sus marineros es un portador inconsciente de la maldición. La presencia de un Jonás se hace evidente cuando persiste el mal tiempo o se repiten las desgracias, pero puede resultar difícil identificar al culpable. En estos casos, los hombres empiezan a desconfiar unos de otros, y lo más probable es que se produzca un desastre fatal.



Kappa

Demonio enano de las aguas japonesas, que tiene la apariencia de un mono o un hombrecillo desnudo y la estatura de un niño de diez años, con escamas o una concha de tortuga en la espalda, manos y pies palmeados y con garras. Tiene la piel verdosa, los ojos redondos, la nariz en forma de pico y un fuerte olor a pescado podrido. En la coronilla de la cabeza tiene una depresión circular llena de agua.

Los antepasados del kappa son los fantasmas de las personas ahogadas en los ríos japoneses, pero este parentesco semihumano no le confiere ninguna piedad por los mortales vivos. Es inteligente, y aunque no tan maléfico como otros seres semejantes, acecha en espera de que la gente y los animales se acerquen al agua, los atrapa en la orilla y los consume de dentro a fuera. Su comportamiento adquiere así connotaciones de vampiro.

No obstante, existen dos formas de escapar de las garras de un kappa. Una es vigilar con atención el agua por si aparece y hacerle una cortés reverencia cuando emerge. El devolverá la reverencia, y al hacerlo se derramará el agua de la depresión en su cabeza, con lo que pierde su poder hasta que haya vuelto a llenar la depresión sumergiéndose de nuevo. De este modo, el humano tiene tiempo de escapar.

El otro método consiste en grabar en un pepino el nombre y la edad de uno, y arrojarlo al agua. Al parecer, al kappa le gustan los pepinos, y cuando se come el regalo recuerda el nombre del donante y le perdona la vida.

Kelpie

Caballo acuático de los ríos escoceses. Los caballos acuáticos de los lagos se llaman Ech-Ushkya.

Los kelpies pueden aparecer en forma humana o equina. Como humanos, salen del agua con la figura de una persona peluda y desgarbada, que espera a que pase alguien a caballo para saltar inmediatamente a su grupa. La primera noticia que tiene el aterrado jinete de su inesperado pasajero son dos brazos peludos que le rodean, apretándole en un abrazo mortal. Pierde el control sobre el caballo, que galopa locamente a lo largo de la orilla, hasta que el kelpie se cansa del deporte y vuelve a saltar al agua.

Cuando el kelpie aparece en forma equina, es la de un espléndido corcel embridado, que espera junto al camino a que pase un caminante cansado. Pero si alguno es tan tonto como para montarlo, el kelpie se lanza al río, nada hasta la parte más profunda y desaparece. Si el incauto jinete no sabe nadar, se verá en grandes apuros.

Sin embargo, el kelpie no siempre triunfa. Una persona conocedora de sus hábitos puede llevar una brida corriente y, cuando vea al caballo acuático, saltar a su lomo y cambiar rápidamente una brida por otra. De este modo, podrá obligar al



kelpie a trabajar para él, y además podrá usar la brida para provocar varios fenómenos mágicos. No obstante, no conviene conservar mucho tiempo al kelpie y su brida, ni hacerle trabajar demasiado, pues podría maldecir al humano y a todos sus descendientes para siempre jamás.

Hay quien dice que los kelpies devoran seres humanos, pero es probable que los estén confundiendo con los Ech-Ushkya, que sí que se comen a la gente. Aparecen como espléndidos caballos, fáciles de montar y dominar, pero aquel que monte un Ech-Ushkya no podrá desmontar. El caballo galopará con él hacia el lago, y a la mañana siguiente algunos fragmentos de su cuerpo flotando en la orilla indicarán su destino.

Se puede detectar la presencia de kelpies por su costumbre de aullar muy fuerte antes de las tormentas. Y durante las tormentas se les puede ver galopando sobre la superficie del agua.

Kraken

Diabólico pulpo gigante, visto en el Atlántico Norte y frente a las costas de Noruega. Como otros cefalópodos, el kraken puede lanzar tinta, a modo de cortina de humo, para ocultarse de sus enemigos. El obispo noruego Erik Pontoppidan, que describió al kraken en 1752, comentó a este propósito que todo el mar alrededor del kraken estaba oscurecido por este mecanismo de defensa.

Sin embargo, es difícil creer que el kraken necesite defensas contra otras criaturas marinas, con la posible excepción de Leviatán, puesto que es mucho más grande que los cachalotes, que suelen atacar a calamares gigantes de menor tamaño.

En los tiempos de la navegación a vela, el kraken era una terrible amenaza para los marinos. Los tripulantes de los barcos encalmados vigilaban nerviosamente la aparición del burbujeo que anunciaba la aparición de un kraken, pero una vez que éste salía a la superficie, no había escapatoria. Sus enormes y fríos ojos estudiaban a los hombres, que corrían gritando, en un intento de escapar a los gigantescos tentáculos, que los iban cogiendo uno a uno, introduciéndolos en las terribles fauces.

Los hombres que se metían bajo cubierta sólo vivían un poco más. El kraken enroscaba sus tentáculos alrededor del barco, y apretaba hasta que todo el maderamen se rompía; entonces recogía los últimos bocados.



Probablemente, muchos barcos de vela y de pesca que nunca regresaron fueron destruidos por un kraken. Una de las teorías sobre el *Marie Celeste*, un barco que se encontró a la deriva en mitad del océano sin nadie a bordo, es que un kraken arrebató a todos sus tripulantes.

La fuerza, rapidez y capacidad de maniobra de los barcos modernos los protegen contra los krakens, pero la ocasional desaparición de pequeños barcos de vela indica que estos monstruos siguen acechando en las profundidades.

Leviatán

Con frecuencia se usa esta palabra como sinónimo de ballena, e incluso de cocodrilo, pero la única descripción auténtica de Leviatán (la del *Libro de Job*) indica que se trata de una criatura completamente distinta.



Se trata de un monstruo marino con aliento de fuego, de tamaño tan enorme, que el mar parece hervir cuando nada en la superficie. Arroja humo por los orificios nasales y llamas por la boca, orlada de terribles dientes entre los que reina el terror. Su estornudo despide lumbre y sus ojos son como los párpados de la aurora.

Su piel es como una doble cota de malla, cubierta de escamas superpuestas, tan grandes como escudos en el dorso, y tan duras y afiladas como trozos de cerámica en la parte ventral. En esta piel acorazada rebotan las espadas, dardos, jabalinas, arpones y lanzas de pesca. Para él, el hierro es como paja, y el bronce como madera carcomida.

El carácter de Leviatán es intrépido e implacable. Su corazón es tan duro como una piedra de molino y no se inmuta ante los intentos de capturarle, aunque no puede decirse que ningún cazador o pescador humano vaya a intentarlo. Por lo que se sabe, ninguno de los sistemas clásicos de captura ha dado resultado con él: no ha sido posible pescarlo con anzuelo, ni sujetarle con un cordel la lengua, ni atravesar su nariz con un junco, ni taladrar con un gancho su quijada. Los dardos y arpones no le afectan ni siquiera en la cabeza.

La visión de este enorme dragón marino, surcando las olas entre llamaradas, infunde terror en el corazón del guerrero más valeroso. Cuando se yergue, se amedrentan las olas, y las ondas del mar se retiran. Entonces el abismo borbotea como una olla, el mar se convierte en un pebetero, mientras queda a su paso una estela luminosa, como una melena blanca.

Loch Morar y Loch Ness, Monstruos de

Suele suponerse que son miembros del grupo de los dinosaurios, orden *Saurischia*, suborden *Saurópodos*, especie *Brontosaurus* («lagarto del trueno») y/o *Brachiosaurus*. Sin embargo, no se ha podido explicar por qué estas formas de vida han logrado sobrevivir en dos lagos escoceses, y en ningún otro lugar del mundo, durante los 200 millones de años transcurridos desde el Mesozoico, cuando los dinosaurios dominaban la tierra. Tampoco es posible saber cómo se las arregla cada brontosaurio o braquiosaurio para obtener su ración diaria de una tonelada, aproximadamente, de vegetación tropical tierna, que debería ser su dieta habitual. Aunque, desde luego, es posible que durante las dos eras glaciales transcurridas desde el Mesozoico, los monstruos se hayan adaptado a una dieta diferente.

Las descripciones de estos monstruos varían tanto que la identificación científica resulta difícil, si no imposible. Una niña de nueve años, que vio a uno de los monstruos salir a tierra en la bahía de Inchnacardoch, en 1912, lo describió como «un monstruo con color de elefante y patas muy robustas». Esto encajaría con el brontosaurio o el braquiosaurio, pero descripciones posteriores de las criaturas aseguran que tienen cuellos largos, cabezas semejantes a la de un ternero, y «tres jorobas». Esto no se ajustaría a los dinosaurios, que tienen cuerpos sin jorobas, pero sí podría aplicarse a una serpiente de mar. Sin embargo, la serpiente de mar, como todas las serpientes acuáticas, nada con ondulaciones laterales de su cuerpo, y no formando «jorobas» como hace una oruga. Por otra parte, en fotografías submarinas recientes ha aparecido una gran aleta, que se cree pertenece a uno de los monstruos. Ni los dinosaurios ni las serpientes de mar poseen apéndices semejantes.

Otra posibilidad es que se trate de plesiosaurios, grandes criaturas marinas de la era mesozoica, que sí que poseían «aletas». Quizás quedaran atrapados en los lagos hace 200 millones de años, y sus descendientes han vivido allí desde entonces.

Son tantos los observadores que han visto a los monstruos, y tantos los botes volcados y las personas asustadas por su súbita aparición en la orilla, que difícilmente se puede dudar de la existencia de los mismos. En las últimas décadas se ha dedicado a estos monstruos una inmensa cantidad de esfuerzo científico o semicientífico, empleándose la más avanzada tecnología oceanográfica para lograr una descripción más precisa. Es una lástima que los zoólogos y biólogos de prestigio no se muestren muy convencidos de este fenómeno.

Lluvia, Producción de

Este arte tan necesario se practica en muchas partes del mundo, para asegurar la caída de lluvia en la estación adecuada o para recordar a los dioses que han olvidado enviar suficiente lluvia. Existen innumerables métodos para atraer lluvia, desde el empleo de objetos relacionados con el agua hasta la realización de complicadas ceremonias. En las regiones desérticas de Australia, las conchas de madreperlas de las costas del noroeste son muy apreciadas para provocar lluvia, y se comercia con ellas por todo el país hasta que llegan a los aborígenes del desierto. Los indígenas pulen la superficie interna nacarada, con el acompañamiento de encantamientos especiales, y después muestran las conchas al cielo. Este recordatorio de la falta de lluvia suele provocar un chaparrón. En otras regiones se utiliza un método más sencillo: los indígenas se llenan la boca de agua y la escupen hacia el cielo, para recordar a las nubes su misión.

En algunas zonas, los antepasados de las tribus son los encargados de traer lluvia, y hay que invocarlos con las debidas ceremonias. Uno de ellos, Irria, está asociado con la cacatúa negra, el ave encargada de traer al país las negras nubes de lluvia en la estación lluviosa.

Irria enseñó a otro personaje de la Era del Sueño, Inungamella, cómo producir lluvia, dándole grandes piedras con forma de nubes. Cuando los jefes de la tribu cantan las canciones adecuadas sobre estas piedras, la lluvia acude sin falta.

Ilpailurkna es otro productor de lluvia de la Era del Sueño, cuyas ceremonias están relacionadas con su bastón sagrado de palo de ñame. Cuando se necesita lluvia, los celebrantes pintan con ocre rojo un bastón de ñame, le pegan plumas blancas en toda su longitud, y las soplan hacia el cielo. Las plumas se convierten en nubes que traerán lluvia.

En muchas partes del mundo se utilizan piedras como parte importante de la ceremonia. Algunas son portátiles, como las de Inungamella, que se transmiten de mano en mano durante incontables generaciones. En otros lugares, como en los territorios apaches, son peñascos fijos que hay que mojar por completo, para recordar a los dioses que hace falta lluvia.

Muchas comunidades colocan imágenes especiales de dioses o santos cerca de los pozos o estanques de donde obtienen agua. Cuando el nivel del agua baja demasiado, la gente decora la imagen, pronunciando las debidas oraciones para recordar a la deidad que necesitan lluvia. Si esto no da resultado, se moja la imagen o se sumerge en el agua, para incitarle a que cumpla con su tarea. Como recurso final, todos los adultos le dan a la imagen una buena azotaina y luego la arrojan al agua, dejándola allí hasta que envíe lluvia suficiente. Pero, si la imagen ha sido generalmente benéfica para la comunidad, puede bastar con golpear el agua. La imagen ve lo que le espera si no cumple, y probablemente responderá con un aguacero.

Está generalmente aceptado que la lluvia sólo cae como resultado de una intervención mágica, y existen innumerables ceremonias para suplicar, obligar o sugerir a los diversos dioses y espíritus que cumplan con su misión. En situaciones desesperadas, puede ser necesario tocar incesantemente grandes tambores para despertar al dios dormido, o encender grandes hogueras cuyo humo le haga llorar. A veces resulta evidente que una comunidad está siendo castigada por los dioses de la lluvia, y en este caso habrá que destituir al jefe o incluso sacrificar a una bruja o un brujo. Por otra parte, una comunidad que disfrute de una serie continuada de buenas estaciones lluviosas debe reconocer el poder de su jefe y sus hechiceros, y recompensarles con generosos regalos.

Maelström

Enorme torbellino que atrapa y destruye los barcos que caen en su radio de acción. La palabra se deriva del holandés *malen* = triturar y *ström* = corriente, y podría traducirse como «corriente trituradora». Al parecer, esto alude a que el maelström hace pedazos los barcos contra el fondo del mar.

Esto es perfectamente aplicable al más infame de los maelströms: el situado entre las islas de Mosken y Amoskenaes, frente a las costas de Noruega. La marea es siempre muy violenta entre estas dos islas, pero durante la mayor parte del año no representa un peligro para los marinos expertos. Pero cuando las mareas son desacostumbradamente altas, un golpe de viento puede volver las aguas contra sí mismas y desencadenar el maelström. La superficie del mar empieza a girar, ganando impulso rápidamente, hasta convertirse en una gigantesca olla de espuma. Los bordes de esta olla suben más y más, emitiendo un rugido agudo y ensordecedor, mientras el centro se va hundiendo hasta el fondo del mar. Pronto se forma un pozo en forma de embudo, cuya punta toca el fondo, y todo girando a tal velocidad que las paredes del embudo son tan lisas como mármol verde, veteado de espuma. El terrible rugido del maelström se hace cada vez más agudo hasta convertirse en un pitido continuo, tan fuerte que no se puede oír ninguna voz por encima del ruido.

La tripulación de un barco atrapado en el maelström tiene que sufrir una prolongada agonía. El barco gira cada vez más aprisa y va descendiendo por el embudo formado por el gigantesco remolino hasta que la velocidad es tanta y el ángulo tan inclinado, que los hombres tienen que sujetarse a las cuerdas para no caer. Mientras tanto, pueden ver grandes rocas arrancadas del fondo, restos de otros barcos, e incluso los cráneos de los que han perecido anteriormente en el maelström, absorbidos en la cristalina columna hueca, que desciende con cada vuelta del remolino.

El maelström no se mueve sólo concéntricamente, sino también lateralmente, por efecto de la presión que sufre el agua atrapada entre las dos islas. La única esperanza de los marinos es que el maelström quede libre de la constricción del canal antes de que su barco toque el fondo. Si sucede así, existe una posibilidad de que el barco regrese a la superficie y quizás sobreviva al rabioso tumulto de las aguas mientras el maelström se va calmando. De lo contrario, perecerán cuando las aguas trituren su barco contra las rocas del fondo, haciendo pedazos el casco.

Hasta la fecha, que sepamos, sólo un pescador noruego ha conseguido descender al Maelström y volver para contarlo. El hecho ocurrió un 10 de julio de principios del siglo XIX. Aquel día la pesca había sido excelente, más abundante que nunca. Pero, a la vuelta, se desató un violento huracán que revolvió el mar desde sus cimientos. En un momento, los dos mástiles del barco volaron por la borda como si los hubieran aserrado, y el viento empezó a arrastrarlo irremisiblemente hacia el Maelström.

De pronto, el barco entró en el cinturón de resaca que siempre rodea el remolino. «Nunca olvidaré —contaba después el pescador— las sensaciones de pavor, espanto y admiración con que miraba a mi alrededor. El barco parecía estar colgado, como por arte de magia, a mitad de camino hacia el abismo, sobre la superficie interior de un embudo de inmensa circunferencia y prodigiosa hondura.»

Pero, mientras descendía por el pavoroso embudo, aún tuvo tiempo de observar un fenómeno, que en definitiva sería el que le salvara la vida. Advirtió que los objetos más grandes descendían con mayor rapidez y que, a igual tamaño, las masas cilíndricas eran absorbidas con mayor lentitud. Los barriles y los trozos de mástil, por ejemplo, se iban quedando en las zonas altas del embudo, mientras el barco se hundía cada vez con mayor rapidez.

No se lo pensó más. Se ató a un barril que quedaba en el barco y se arrojó al mar. El final de la aventura fue narrado por el pescador en estos términos: «Tal vez hubiera pasado una hora, más o menos, desde que abandoné el barco, cuando lo vi debajo, a una gran distancia, allí dio tres o cuatro turbulentas vueltas en rápida sucesión, y, llevándose consigo a mi querido hermano, se precipitó de

proa, de una vez para siempre, al caos de espuma del abismo. El barril al cual me había atado se había hundido poco más que la mitad de la distancia existente entre el fondo del abismo y el punto desde el que yo me arrojé por la borda, cuando un gran cambio se produjo en el aspecto del remolino. La inclinación de los lados del enorme embudo se hacía menos empinada a cada momento. La turbulencia del vórtice se hacía menos violenta... El cielo estaba despejado, los vientos se habían calmado, y la luna llena declinaba radiante por el oeste, cuando me encontré en la superficie del océano a plena vista de las costas de Lofoden, y justamente encima del lugar donde *había estado* el remolino del Maelström. Era la hora de la calma, pero el mar aún se agitaba con olas gigantescas por efectos del huracán. Fui arrastrado violentamente al canal del Ström y en pocos minutos la corriente me llevó costa abajo hacia la zona de los pescadores.»



Mar de los Sargazos

Región del Atlántico Norte, al sudeste de las Bermudas, en la ruta hacia las Antillas, entre los 25 y los 31 grados Norte y los 40 y 70 grados Oeste. El nombre se debe a la abundancia del alga flotante *Sargassum bacciferum* o sargazo del Golfo. Es un alga de color pardo claro, que se distingue por la multitud de vejigas de aire que la mantienen a flote, y está infestada de minúsculos cangrejos, percebes, pulgas de mar y otros organismos marinos.

Las tormentas del Atlántico Norte arrastran enormes cantidades de esta alga desde las costas de América, que flotan en las corrientes oceánicas hasta llegar al Mar de los Sargazos, donde las corrientes se mueven lentamente en un amplio círculo del que las algas ya no salen. A lo largo de los siglos, las algas se han acumulado en tan enormes cantidades, que forman una alfombra semisólida en la superficie del mar.



El peligro que representa este obstáculo natural para la navegación se ve acentuado por el hecho de encotrarse en una región subtropical de vientos variables. Los barcos de vela pueden quedar encalmados allí durante semanas. Los navegantes llamaban a esta zona la Latitud del Caballo, porque se veían obligados a sacrificar los caballos que llevaban en los barcos, para ahorrar agua potable.

Cristóbal Colón, en su primer viaje, escapó por muy poco de quedar atrapado en el Mar de los Sargazos. Sus carabelas flotaron a la deriva entre las algas durante muchas semanas, hasta que un viento afortunado les dio suficiente impulso para escapar.

Otros muchos marinos no escaparon tan fácilmente. En los tiempos de la navegación a vela, un barco encalmado en el Mar de los Sargazos podía quedar inmovilizado, con las algas acumulándose implacablemente alrededor de su casco, durante interminables semanas, y cuando por fin soplaba un viento favorable ya no podía moverse. La tripulación hacía desesperados esfuerzos por despejar las algas, e incluso trataban de remolcar el barco con las lanchas, pero la masa capaz de inmovilizar un barco obstruía igualmente el avance de una lancha de remos. Poco a poco, la tripulación iba muriendo de hambre y sed. El barco duraba algo más, hasta que sus velas se pudrían, los aparejos se desprendían y los mástiles se inclinaban como borrachos. El gusano teredo iba carcomiendo las maderas del casco y por fin el barco empezaba a hundirse.

Incontables navíos, desde galeones españoles cargados de tesoros hasta barcos negreros con su cargamento vivo, penetraron en el Mar de los Sargazos y allí se pudrieron, con sus tripulaciones convertidas en esqueletos. Cuando aparecieron los primeros barcos de vapor, se habló mucho de hacer expediciones al Mar de los Sargazos para rescatar los tesoros de los barcos que allí yacen, pero los capitanes tenían miedo de que sus ruedas de palas se atascasen en las algas.

Por fin, cuando los barcos de vapor se hicieron mucho más grandes y potentes, se preparó una expedición en toda regla. En 1910, el vapor *Michael Sars* se adentró en el Mar de los Sargazos, pero la expedición no fue provechosa, porque los cascos de madera de los viejos barcos se habían podrido, hundiéndose bajo la capa de algas.

Durante este siglo, incontables barcos han atravesado el Mar de los Sargazos, cortando y esparciendo las algas, pero aún es peligroso para las embarcaciones pequeñas que se dejen atrapar en su abrazo silencioso.

Mare Tenebrosum

Literalmente, «mar de las tinieblas». Región oceánica, que según algunos corresponde al llamado Triángulo de las Bermudas, donde los fantasmas de los marinos y barcos perdidos navegan eternamente en perpetua oscuridad.

El Mare Tenebrosum no está señalado en ningún mapa, e incluso es posible que se desplace sobre la superficie de las aguas, siguiendo el curso de corrientes oceánicas como la del Golfo. Los navegantes nunca saben que han entrado en el Mar de las Tinieblas hasta que cae la noche y el mar queda misteriosamente en calma, por muy agitado que estuviera antes de la puesta de sol. No hay luna ni estrellas, y los cielos están oscurecidos por una nube negra y opaca. De pronto, en medio de la oscuridad, empiezan a percibirse presencias misteriosas.

El primer indicio de otras presencias en el agua es un gemido agónico que sale de la oscuridad: la clase de grito desesperado que un nadador podría emitir justo antes de ahogarse. Pronto le siguen otros sonidos y voces: se oye el estampido de un cañón, aunque no se ve el fuego del disparo; los gritos salvajes de hombres que luchan por sus vidas; los gemidos de mujeres y niños cuando un barco se hunde; órdenes pronunciadas en el idioma de toda nación marinera, desde los antiguos fenicios. De cuando en cuando, parece que se divisan en la oscuridad las velas de un navío, o se nota la espuma producida por los remos de una galera de guerra o las hélices de un destructor.

Por fin, todos los sonidos se funden en un aullido que hiela la sangre, y los barcos fantasmas aparecen y desaparecen ante el intruso. En los tiempos de la navegación a vela, cuando un barco quedaba atrapado en la calma del Mare Tenebrosum, la experiencia era tan espantosa que la tripulación podía volverse loca. Los barcos con motor pueden atravesar rápidamente la región maldita, pero, aun así, las visiones y los sonidos son tan inquietantes, que los marineros casi nunca los mencionan, por temor a que no los crean.

Marea baja

Las mareas del océano, controladas por la callada Selene, la luna amorosa, ejercen un gran efecto sobre los asuntos humanos. Para evitar su influencia negativa es aconsejable iniciar nuevas empresas cuando la marea está alta, porque la marea baja absorbe las fuerzas de los hombres y, al retirarse las aguas, atraen al espíritu fuera del cuerpo.

La gente que vive junto al mar es perfectamente consciente de los poderes de la marea baja. Cuando una persona está muy enferma, espera ansiosamente que suba la marea, porque el reflujo es muy capaz de llevarse su alma. No es aconsejable sembrar semillas o plantar árboles durante la bajamar, porque la fuerza vital de las plantas se retira con la marea. Por la misma razón, un hombre que desee hijos sanos y fuertes sólo debe hacer el amor con su mujer cuando la marea está subiendo, llena de fuerza y vitalidad.



Mascarones de proa

Imágenes talladas, pintadas o modeladas en la proa de un barco, para ayudar en la navegación y/o dotar a la nave de los poderes que ellas representan.

Probablemente, el mascarón original fue la rama que Jasón cortó de la encina parlante de Dodona, instalándola en la proa de su nave *Argo*. Según algunas crónicas, hizo tallar en la rama las facciones de Medusa, pero parece poco probable que eligiera un símbolo tan poco favorable. Y dado que la rama podía hablar, ofrecer consejos sobre la navegación y avisar de peligros sobrenaturales, no parece tener mucho sentido tallarla para darle una forma arbitraria.

Otros navegantes siguieron el ejemplo de Jasón, pero pocos de ellos pudieron conseguir un mascarón parlante. Tuvieron que contentarse con figuras como las de Atalanta, la de los pies ligeros; Linceo, el de la vista penetrante; Ares, el guerrero, o Hermes, el dios de los comerciantes, y confiar en que la deidad correspondiente ayudara a su barco en la navegación, el comercio o las empresas guerreras. Los navieros tacaños se limitaban a pintar ojos en la proa, una práctica que aún siguen los chinos. Evidentemente, un par de ojos ayuda al barco a ver en la oscuridad. Los fenicios tallaban cabezas de caballo en las proas de sus barcos, para ayudarles a cabalgar sobre las olas.



Cuando los vikingos iniciaron su larga dominación de los mares del norte, sus víctimas quedaban aterradas ante la visión de sus barcos, con las largas proas rematadas por cabezas de dragones. Los dragones estaban allí para dotar al barco de la astucia, vista y agudeza propias del animal. Eran accesorios para la navegación, más que símbolos de ferocidad.

Los grandes exploradores y guerreros de Polinesia y Melanesia eran bien conscientes de la importancia de los mascarones. Una canoa con la proa tallada en la forma de un antepasado tribal, un dios o un monstruo marino, tenía un gran valor para la navegación y el combate naval.

Moby Dick

Enorme cachalote *(Physeter catodon)* de unos 20 metros de longitud. Probablemente de edad avanzada, porque las marcas blancas que suelen verse en los cachalotes viejos eran especialmente visibles. Tenía un curioso hocico, arrugado y blanco como la nieve, y una joroba blanca insólitamente grande en la unión de la cabeza con el cuerpo. El resto del cuerpo tenía tantas vetas, manchas y motas blancas que los balleneros le llamaban la Ballena Blanca.

Las marcas blancas eran lo bastante distintivas para hacerle instantáneamente reconocible. Cuando se le divisaba a mediodía, nadando en el azul oscuro de un mar tropical y dejando a su paso una estela de espuma cremosa, parecía de un blanco resplandeciente, totalmente distinto del color negro o pardo de los demás cachalotes.

Pero además tenía otras marcas distintivas. La mandíbula inferior, armada de grandes dientes de 3 kilos de peso cada uno, estaba ligeramente deformada; era más grande que la de los cachalotes normales. Tenía tres heridas de arpón en su aleta de estribor; siempre viajaba solo, sin la compañía de hembras, y, sobre todo, poseía una inteligencia maligna que aterrorizaba a todo ballenero que entrase en contacto con él.

En los tiempos en que los balleneros cazaban a las ballenas en pequeños botes, usando arpones lanzados a mano, la estratagema favorita de Moby Dick era huir a toda velocidad de los arponeros que le perseguían en sus balleneras de seis remos y, de repente, volverse y atacarlos. Su enorme cabeza aplastaba y hundía el bote; después destrozaba a algunos de los balleneros que luchaban entre las aguas.

Numerosos balleneros sufrieron la muerte o la mutilación entre las fauces de Moby Dick. Mató al contramaestre del ballenero *Town-Ho*, arrancó un brazo al capitán del *Samuel Enderby*, ahogó al contramaestre del *Jeroboam*, y causó otras muchas víctimas. Los balleneros veían a la Ballena Blanca en todas las aguas balleneras tropicales, desde el Atlántico Sur hasta el Mar del Japón, y comenzaron a mirarla con terror supersticioso. Alguien le dio el nombre de Moby Dick, pero nadie recuerda por qué.

En la década de 1840, el capitán Ahab de Nantucket encontró a Moby Dick en el mar del Japón y se lanzó en su persecución. Sus tres lanchas balleneras siguieron frenéticamente a la Ballena Blanca, queriendo alcanzarla con sus arpones, hasta que Moby Dick las atacó a su modo habitual. Mientras las tres lanchas se hundían en un torbellino de aguas espumosas, Ahab acuchilló furiosamente a Moby Dick con una cuchilla de ballenero. El cachalote reaccionó arrancándole una pierna de un bocado y dejándole medio muerto entre la sangre, los restos de las lanchas y la espuma.

Los hombres de Ahab le rescataron y le llevaron al barco, donde permaneció tendido en su litera durante todo el viaje de regreso a Nantucket, desarrollando una venenosa ansia de venganza. Cuando se curó el muñón de su pierna, se instaló una pierna artificial hecha de hueso de ballena, y se hizo de nuevo a la mar como capitán del ballenero *Pequod*.

Los barcos balleneros americanos recorrían el mundo entero en su implacable búsqueda de «aceite», y los tripulantes procedían de todos los puertos donde estos barcos llegaban. La tripulación del *Pequod* era una mezcla de lobos de mar de lugares alejados como Tahití y la isla de Man, que sólo tenían en común el valor y la fortaleza propios de su profesión. Les mandaban tres oficiales americanos, siendo el primer oficial Starbuck, un hombre alto y delgado de treinta años, cuya carne parecía tan dura como galletas de marinero cocidas dos veces, y que sin embargo era una persona razonable e inteligente.

La tripulación estaba acostumbrada a tratar con capitanes duros, pero quedaron aterrados la primera vez que vieron a Ahab. Apareció en el alcázar una tormentosa mañana de invierno, encajó el extremo de su pierna artificial en un agujero hecho en la cubierta, y permaneció allí como una gran estatua de bronce, balanceándose para contrarrestar los movimientos del *Pequod*. Su rostro parecía tallado en madera, tostado y curtido, con una cicatriz blanca que le corría desde la línea del pelo gris hasta el cuello. Los marineros supersticiosos creían que la cicatriz era una marca recibida por alguna terrible experiencia, y que le llegaba de la cabeza a los pies.

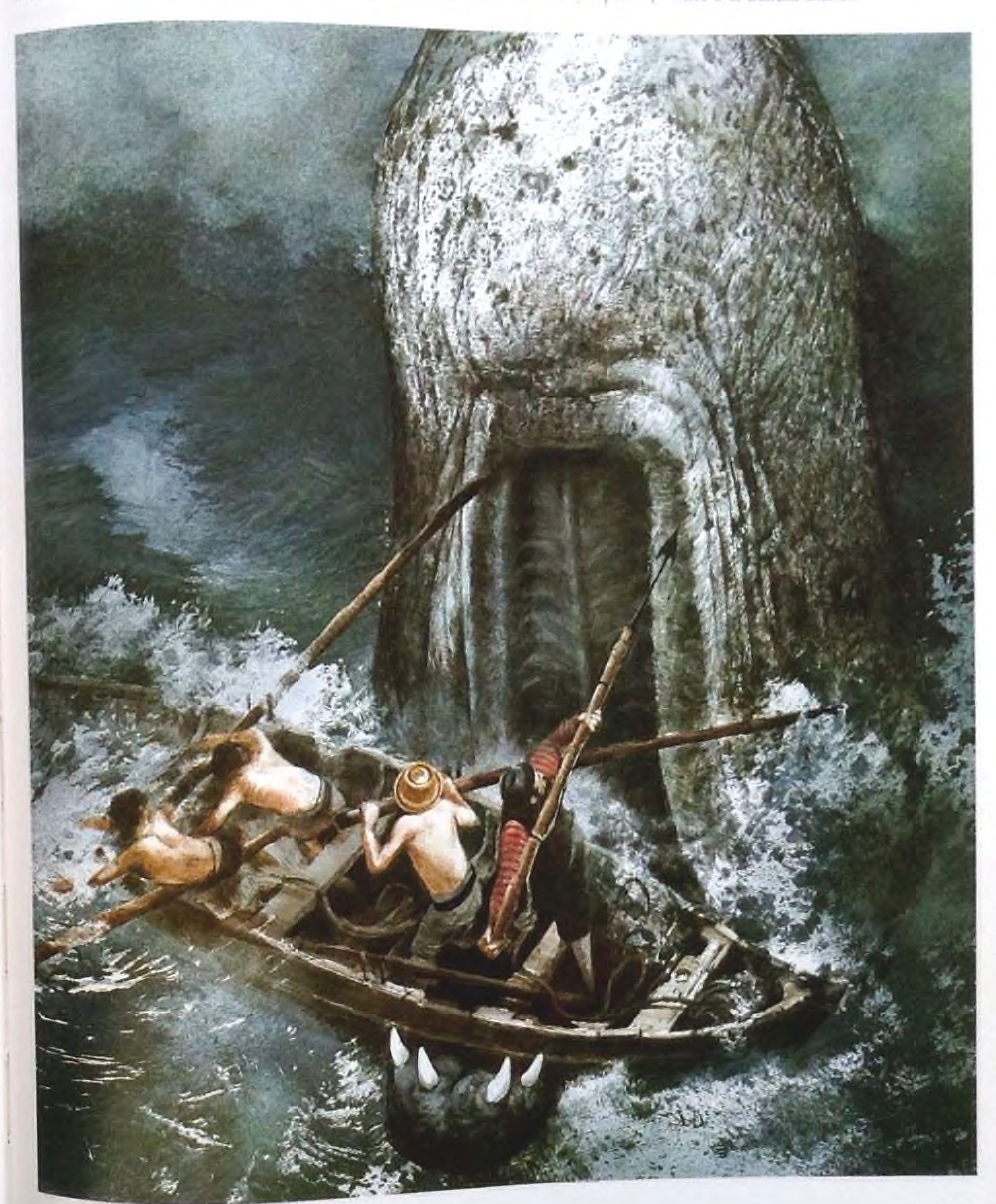
Un miembro de la tripulación, que se hacía llamar Ismael, pensó que la expresión de Ahab demostraba una obstinación infinitamente firme y una resolución inflexible; que tenía una «crucifixión en su rostro» y la indescriptible dignidad de sobrellevar una terrible aflicción.

Pocos días después de su primera aparición, reunió a toda la tripulación y clavó al palo mayor un doblón de oro del Ecuador (valorado actualmente en 500 dólares). En un apasionado discurso, dijo que el primer hombre que divisara a la Ballena Blanca recibiría el doblón y gritó: «¡La perseguiré doblando el cabo de Buena Esperanza y el de Hornos, alrededor del Maelström de Noruega, y hasta las mismas llamas del infierno, antes de darme por vencido. Para esto nos hemos hechos a la mar, hombres: para cazar a esa Ballena Blanca por los dos hemisferios y por todos los rincones de la tierra, hasta que su surtidor eche sangre negra y flote panza arriba!»

Starbuck protestó, alegando que la

misión del *Pequod* no era buscar una venganza personal contra una bestia sin intelecto, sino llenar las bodegas de aceite de ballena para el mercado de Nantucket. Ahab replicó que sólo la venganza le dejaría satisfecho, e hizo brindar a sus hombres con un: «¡Muerte a Moby Dick! ¡Que Dios nos persiga si nosotros no perseguimos a Moby Dick hasta su muerte!», bebiendo en los huecos de las puntas de sus arpones.

La tripulación no sabía qué pensar de todo esto, pero durante algún tiempo el viaje prosiguió con normalidad y capturaron varias ballenas. Navegaron a través del Atlántico Sur, doblaron el cabo de Buena Esperanza y subieron por el océano Índico, y la única muestra de anormalidad que dio Ahab fue preguntar a todos los balleneros que encontraban si habían visto a la Ballena Blanca.



Pero cuando el *Pequod* penetró en el mar del Japón, Ahab ordenó al herrero que le hiciera un arpón especial. Había recogido clavos de herraduras, el mejor acero de la época, que según él «se fundirían como la cola de huesos de asesinos». El herrero moldeó el acero para formar la cabeza de un arpón, e insertó las navajas de afeitar de Ahab a manera de dientes. Cuando el arpón estaba aún al rojo vivo, Ahab lo bautizó «en nombre del diablo», con sangre donada por los tres arponeros del *Pequod*.

El comportamiento de Ahab era a estas alturas tan excéntrico que la tripulación ansiaba que el viaje terminara. Mataron cuatro ballenas más, transformando su grasa en aceite, pero miraban con envidia al ballenero *Bachelor:* de regreso a casa con la carga completa, muchachas isleñas bailando en cubierta y un capitán que aseguraba con buen humor que no creía en la Ballena Blanca. Pero pocos días después se cruzaron con el *Rachel*, que había visto a Moby Dick el día anterior. Una de sus lanchas, a bordo de la cual se encontraba el hijo del capitán, de doce años de edad, se había perdido, al parecer hundida por la Ballena Blanca. El capitán rogó a Ahab que le ayudara en la búsqueda de la lancha, pero la noticia de que Moby Dick estaba cerca puso frenético a Ahab, que se negó a entretenerse buscando a los hombres perdidos y emprendió la caza de Moby Dick.

Durante los cuatro días siguientes, permaneció constantemente en cubierta, gritando y delirando obsesivamente. El *Pequod* se cruzó con el *Delight*, que había perdido cinco hombres en lucha con Moby Dick, y tras este encuentro Ahab pareció desquiciarse por completo. Le dijo a Starbuck que nunca podría comprender la fuerza de su obsesión. Tenía muchas cosas por las que vivir, una esposa y un hijo le aguardaban en casa, pero sentía que no podría descansar ni regresar hasta que la muerte de la Ballena Blanca le hubiera liberado. Starbuck le rogó que desistiera, pero Ahab siguió delirando: «¿Qué es, qué es eso innombrable, inescrutable, ultraterreno..., que contra todos los amores y añoranzas naturales me sigue empujando, acosando y oprimiendo todo el tiempo...?»

Starbuck renunció a intentar convencerle. Aquella noche, Ahab sintió la proximidad de Moby Dick, y al amanecer vieron a la Ballena Blanca. Ahab se armó con su arpón especial y se embarcó en una de las lanchas en su persecución.

El barco y las lanchas persiguieron a Moby Dick durante tres días, y la ballena hundió dos de las lanchas, ahogando a un hombre. Una vez más, Starbuck intentó aplacar el frenesí de Ahab, pero el viejo marino respondió: «Todo esto está decretado inmutablemente. Soy el enviado del Destino. Actúo siguiendo órdenes.»

Como todos los hombres obsesionados por el odio y la sed de venganza, Ahab acabó acarreando el desastre sobre sí mismo y los que le rodeaban. En el acto final de la tragedia, Moby Dick embistió y hundió el *Pequod* y las lanchas que quedaban. Ahab tuvo tiempo de hundir su arpón en el cuerpo de la Ballena Blanca, pero la cuerda del arpón se le enroscó en el cuello y le arrastró cuando el gran cachalote se sumergió. Sólo Ismael sobrevivió para contarlo.

Moby Dick se desvaneció en las profundidades y tal vez siga existiendo, como símbolo de que el hombre se destruye a sí mismo al perseguir algo que no puede vencer.

Molinos de viento, Espíritus de los

Esta subespecie de la familia de espíritus del viento afecta a ciertos tipos de molino en Holanda e Inglaterra.

Un molino de viento es una máquina bastante simple pero muy eficaz. Cuatro o más aspas transforman la energía del viento en energía mecánica, que se transmite a través de un eje vertical por medio de un engranaje de ruedas dentadas de madera. (El mejor material para los engranajes es la madera de roble bien curada.) El eje hace girar una gran piedra que muele el grano y lo transforma en harina. También se puede utilizar la energía del viento para hacer funcionar máquinas como bombas, tornos y taladros.

Podría pensarse que, cuando el molinero ha pagado ya a los encargados de montar las aspas y ha instalado los engranajes y la piedra, puede ya beneficiarse cómodamente de la energía gratis. Pero un molino es un aparato muy ruidoso y aparente, con aspas que giran y piedras que crujen, y todo este ruido y actividad atraerán a un grupo de espíritus errantes, que se instalan a vivir en la cúpula, o parte giratoria que se puede rotar para ajustar las velas a la dirección del viento.



Los espíritus de los molinos de viento, como la mayoría de los espíritus del aire, ven con malos ojos cualquier cosa que impida la libre circulación del viento. Su comportamiento habitual suele consistir en proporcionar un viento vivo al comienzo de la jornada, de manera que las aspas giren alegremente y la piedra se mueva de modo satisfactorio. En cuanto el molinero ha adquirido un buen ritmo de trabajo, los espíritus hacen que el viento cambie de dirección.

En cuanto el molinero ha llevado a cabo el tedioso proceso de aflojar el engranaje principal, hacer girar la cúpula para que las aspas recojan el viento en su nueva dirección, y comenzar de nuevo el trabajo, los espíritus provocan otro cambio del viento. Pueden hacerle detenerse, o soplar desde cualquier punto, o formar rugientes remolinos que doblan peligrosamente las aspas y hacen que la piedra ruja de dolor.

La invasión de espíritus de los molinos puede hacer imposible el trabajo, pero los molineros experimentados conocen la solución al problema. Basta con arrojar al viento varios puñados de harina. Esto distrae la atención de los espíritus del molino, que se pasan el resto del día soplando la harina de un lado a otro y dejan que el molinero siga trabajando.

Nagas

Espíritus indios del agua y la tierra, que aparecen a veces en forma de serpiente y otras en forma semihumana con cola de serpiente, aunque muy a menudo adoptan forma completamente humana, en especial de bellas muchachas. Los nagas forman una nación entera, o quizás varias naciones. Su principal capital es Bhogavati, una ciudad subterránea bajo el Himalaya, pero parece que tienen otras ciudades, también subterráneas, todas de gran esplendor y magníficamente ornamentadas con piedras preciosas. A los nagas les gustan mucho las joyas y a veces se las roban a los humanos.

Los nagas poseen importantes poderes sobrenaturales, entre ellos el de hacer a los seres humanos invisibles en el agua.

Nereidas

Ninfas marinas del Mediterráneo; son cincuenta, hijas de Nereo y nietas de Ponto, el dios marino, y de Gea, la Madre Tierra. Es posible que tengan algún parentesco con las sirenas y otros seres marinos, y, como ellas, son sumamente hermosas, pero no tienen cola de pez.

Algunas nereidas, como Galatea y Tetis, ocupan posiciones importantes entre los dioses. Tetis es tan bella que muchos dioses la pretendieron, pero ella se negó a aceptar a ninguno hasta que el gran

dios Zeus la obligó a casarse con el rey de Tesalia. La unión con un mortal le pareció a Tetis algo degradante, de modo que eludió los galanteos del rey convirtiéndose en llama, en ola y en pez. Pero el rey insistió hasta lograr hacerla madre del héroe Aquiles.

Todas las demás nereidas han permanecido vírgenes, y se pasan casi todo el tiempo jugueteando entre las olas con los delfines y tritones que acompañan a la carroza de Posidón, Señor del Océano.

Las nereidas, como las sirenas de otros mares, son sumamente vanidosas. Cuando oyeron que Casiopea de Etiopía había presumido de que su hija Andrómeda era más hermosa que ellas, las nereidas se sintieron tan insultadas, que exigieron a Posidón que castigara a la madre y a la hija. Posidón envió un monstruo que asoló Etiopía, y que no se retiraría hasta que se encadenase a Andrómeda a una roca de la costa. Afortunadamente, el héroe Perseo se enamoró de la desnuda doncella encadenada, mató al monstruo, convirtió en piedra al prometido de Andrómeda y a sus amigos, enseñándoles la cabeza de la Gorgona y se casó con la joven princesa.



Nixies

Espíritus acuáticos que habitan en los manantiales y ríos de Alemania. Pueden ser machos o hembras, pero los nixies machos rara vez se dejan ver por los humanos. Las hembras son increíblemente hermosas, con ojos azules y pelo rubio y largo.

Las nixies suelen sentarse al sol, en las orillas de sus ríos, admirando su reflejo en el agua mientras se peinan. Si oyen que un mortal se aproxima, desaparecen instantáneamente, y el intruso no llega a ver más que ondas en el agua y no se le volverá a ver.

Al que acecha a las nixies para contemplar su belleza le aguarda un destino diferente. Mientras las espía entre los matorrales, sus canciones le van volviendo loco y nunca vuelve a ser el mismo.



Océano

Uno de los titanes, que tomó parte en la formación del Cosmos a partir del Caos.

En un principio, los creadores, Urano y Gea, hicieron un mundo plano, con los países mediterráneos en el centro, Etiopía al sur, Cimeria, la Tierra de las Tinieblas, al norte, la Tierra de los Sueños al oeste y la Tierra de los Pigmeos al este. Entonces Océano rodeó toda la construcción con un gran río, que se llamó el Río Océano, y dispuso que las estrellas salieran al anochecer y volvieran a caer al agua al amanecer. Las aguas del río se filtraron en la tierra y volvieron a aflorar hasta formar el Mediterráneo, así como otras muchas masas de agua, además de los pozos, charcas, lagos y arroyos.

Una vez hecha su tarea, Océano se casó con su hermana, la titánide Tetis, y de esta unión nacieron los 3.000 ríos del mundo y 3.000 hijas, las Oceánides, que se encargan de supervisar las aguas y la vida acuática. Ellas dieron nombre a otros tantos ríos y fuentes de la antigüedad.

Océano y Tetis se establecieron en un palacio construido más allá de las estrellas del oeste, y allí vivieron felizmente hasta que los dioses olímpicos desafiaron el poder de los titanes. Cuando los dioses ganaron la batalla cósmica, Posidón recibió el océano como parte de su botín de guerra.

Pájaro roc

Enormes aves que viven en ciertas islas del océano Índico. Para hacerse una idea de su tamaño, baste decir que cada pluma es tan grande como una hoja de palmera. El hábitat isleño de los rocs no les proporciona suficiente alimento, por lo que visitan a menudo los continentes indio y africano en busca de presas, y capturan todo tipo de criaturas, incluyendo elefantes. Su sistema para cazar elefantes consiste en elevarlos por el aire y dejarlos caer desde una altura vertiginosa para que se despanzurren. Luego el pájaro roc baja, lo desgarra y se lo come. Según las noticias recogidas por Marco Polo, «algunos son tan vastos, que las alas abiertas tienen más de treinta pasos, y que las penas de sus alas son doce pasos de largas. Y son muy gordas, como conviene a su longitud».

Simbad, el mercader aventurero de Bagdad, tuvo dos experiencias con rocs. En la primera ocasión, habiendo quedado abandonado accidentalmente en una isla, trepó a un árbol para orientarse y vio lo que parecía ser la cúpula blanca de un edificio. Al acercarse, descubrió que el enorme objeto no tenía puertas ni ventanas. Estaba preguntándose qué sería, cuando el cielo se oscureció, una gran sombra cayó sobre él, y al alzar la mirada vio un ave gigantesca que descendía sobre la cúpula.

Se trataba de un huevo de roc, y el ave se sentó encima a empollarlo sin fijarse



en la presencia de Simbad. Pasado algún tiempo, Simbad se dio cuenta de que el ave podía proporcionarle un medio de escapar de la isla. Se ató con su turbante a una de las patas, confiando en que el ave no notara su peso al volar. Por fin, el roc se elevó lentamente en el aire, mientras Simbad pensaba que de un momento a otro se lo quitaría de encima de un picotazo. Pero su peso no significaba nada para el pájaro roc, que voló hasta otra isla, donde Simbad logró desatarse, sólo para verse envuelto en otra serie de aventuras.

El segundo encuentro de Simbad con los rocs tuvo lugar en su quinto viaje, cuando él y otros comerciantes desembarcaron en una isla y encontraron un huevo de roc. A pesar de las advertencias de Simbad, sus compañeros abrieron el huevo, y se estaban comiendo al pollo cuando los padres regresaron a la isla.

Los mercaderes escaparon a su barco, pero los rocs estaban tan furiosos, que les bombardearon con enormes piedras. Un impacto directo hundió el barco y todos perecieron a excepción de Simbad, que flotó sobre unos maderos y logró llegar hasta la Isla del Viejo del Mar, de cuya existencia se da noticia en otra parte de este libro.

Palacio del Rey del Mar

Está situado a dos grados de la ruta a la Atlántida, equidistante entre la columna oriental del Arco Iris Marino y la Ruta de las Ballenas de norte a sur. Las ballenas interrumpen su viaje alrededor del mundo para enviar delegaciones al Rey del Mar y enterarse de lo que se ha decidido en la Corte del Equilibrio de la Vida.

El Rey del Mar convoca las sesiones de este tribunal enviando anguilas con mensajes a los Señores de los Ríos del mundo, delfines a los Centinelas de los Hielos del norte y del sur, albatros a las Señoras de la Lluvia y petreles para convocar a los Señores de las Tormentas. Se sabe cuándo se reúne el tribunal, porque en esos períodos todos los mares del mundo permanecen en reposo, con grandes bandadas de aves marinas chismorreando en la superficie y peces voladores corriendo con las últimas noticias acerca de las decisiones de la Corte. Los Señores de las Tormentas conceden a los océanos un intervalo de paz.

Los Señores de los Ríos, los Centinelas de los Hielos y las Señoras de la Lluvia forman el jurado, mientras el Rey del Mar escucha las demandas planteadas por sus súbditos. Las ballenas informan de las muertes ocurridas a manos de los arponeros, los atunes se quejan de que sus familias han sido diezmadas por pescadores, el pez espada se lamenta del destino de su raza, cruelmente arrebatada de las profundidades en nombre del deporte, el salmón y la trucha de los ríos informan sobre los anzuelos que les arrancan de sus hogares, las langostas y cangrejos cuentan historias de malévolas trampas, las ostras hablan de buceadores que las arrancan de las rocas, el tiburón y el bacalao de las nauseabundas substancias que contaminan las aguas de sus territorios.

Los representantes de todas las especies van tomando la palabra. Los pulpos gesticulan, contando cómo se los hace pedazos para servir de cebo, las sardinas y las anchoas formulan acusaciones de genocidio, las brillantes criaturas de los trópicos hablan de la devastación de sus hogares.

Después de cada querella, el Rey del Mar pide al jurado que se pronuncie a favor o en contra de la humanidad. El veredicto es siempre el mismo: Culpable.

El rey entonces ordena a los Señores de las Tormentas que ejecuten la sentencia, provocando tifones, ciclones, huracanes y trombas marinas. Designa los barcos que deben hundirse y las galernas que hay que provocar para mantener a los pescadores en el puerto. En los casos extremos, encarga tsunamis u olas gigantes. Los Centinelas de los Hielos asienten en silencio al recibir instrucciones de aplastar barcos y levantar barreras, y las Señoras de las Lluvias prometen ayudar a los Señores de los ríos a provocar inundaciones.

A continuación, la Corte pasa a considerar temas más agradables. Se discute la distribución de agua marina a las Señoras de la Lluvia y se aprueba el trabajo de los Señores de las Tormentas al crear los vientos alisios. Se ratifica el tratado anual con la Luna, para establecer los ritmos de las mareas. Se decide la fuerza de las corrientes, la altura de las olas y la cantidad de hielo que deben desprender los Centinelas.

Toda criatura marina, desde el krill hasta el kraken, está sometida a la administración de los Equilibradores de la Vida; desde los súbditos del Mundo Marginal, entre el mar y la costa, hasta los habitantes de la Oscuridad Total. Todos reciben un trato justo y todos saben que se satisfarán sus necesidades, pero a cambio de un sacrificio.

Por fin las caracolas tocan la señal de que la sesión del tribunal va a terminar y el Rey del Mar pronuncia la fórmula de despedida: «El Mar es la Fuente de la Vida. Quien ignore esta regla morirá.»

Los delegados nadan o flotan de vuelta a sus territorios, y los Señores, Señoras y Centinelas parten para cumplir las órdenes del Rey del Mar.



Pegaso

Caballo alado, uno de los dos hijos que tuvo la Gorgona Medusa con Posidón, Señor del Océano (el otro fue un guerrero llamado Crisaor). El nombre del caballo se deriva de una palabra griega que significa «fuente». Parece que Medusa estaba embarazada de sus extraños hijos cuando Perseo le cortó la cabeza, porque ambos nacieron completamente desarrollados de su cuerpo decapitado, al ser fecundada la tierra por la sangre de la Medusa fértil.

Cuando apareció Pegaso por primera vez, era un magnífico corcel blanco con alas doradas, pero su coloración puede haber cambiado con el tiempo. Sin hacer caso del hombre que acababa de matar a su madre, echó a volar hasta la cima del monte Helicón, residencia de las nueve musas. Correspondió a la hospitalidad de las musas abriendo con sus pezuñas un manantial al que se llamó Hipocrene, que significa «fuente del caballo», y cuyas aguas dan inspiración poética a todo el que las bebe. Del mismo modo hizo brotar otra fuente en Trecén.

De vez en cuando, un dios o un mortal intentaba capturar a Pegaso, pero él los eludía con altiva facilidad. Un solo golpe de sus alas le enviaba al cielo, donde permanecía dando vueltas al monte Helicón mientras emitía relinchos triunfales.

Pero por fin la diosa Atenea organizó su captura, para ayudar a Belerofontes a destruir a la Quimera. Palas Atenea se le apareció a Belerofontes en un sueño, indicándole el modo de capturar a Pegaso con una brida de oro. Cuando Belerofontes despertó, encontró la brida en sus manos.

Pegaso se sometió dócilmente a Belerofontes, y partió con él en busca de la Quimera. Era ésta un monstruo con cabeza de león, cuerpo de cabra y cola de serpiente, que echaba fuego por la boca y que estaba devastando los campos de Licia. Vivía en una cueva, pero podía volar, lanzando desde el aire chorros de fuego contra las poblaciones de Licia.

Belerofontes y Pegaso encontraron a la Quimera escondida en una nube de tormenta, y —en lo que puede considerarse como la primera batalla aérea de la historia— persiguieron al monstruo a través de las oscuras nubes. El brioso corcel, más rápido y con más facilidad de maniobra que el deforme monstruo, esquivó las llamaradas, mientras Belerofontes consiguió introducir un trozo de plomo en la garganta de la bestia; el plomo se fundió con el calor de las propias llamas de la Quimera y le abrasó las entrañas.

Entonces Belerofontes hizo volar a Pe-



gaso hacia el sudeste, con la intención de combatir a las amazonas. Estas feroces mujeres guerreras estaban haciendo una incursión en la costa de Siria, pero Belerofontes empezó a lanzar sobre ellas una lluvia de flechas desde el aire y las dispersó totalmente.

Ebrio de éxito, Belerofontes decidió volar con Pegaso hasta el Olimpo y sentarse junto a los dioses. Pero Zeus le vio llegar y envió un tábano que picó a Pegaso, el cual se puso a cocear de tal modo que Belerofontes cayó a tierra. Cuando Pegaso se recuperó del dolor, subió al Olimpo, donde Zeus le alojó en su establo y a partir de entonces le utilizó para transportar sus rayos.

Pléyades

En las partes orientales del hemisferio norte, estas estrellas son las siete hijas del gigante Atlas, que sujeta los cielos. La mayor se llama Alcíone, y sus hermanas son Astérope, Electra, Celeno, Maya, Mérope y Táigete.

Las siete hermosas atrajeron la atención del apuesto gigante Orión, pero aunque seis de ellas habían tenido apasionadas aventuras con varios dioses y Mérope se había casado con el mortal Sísifo (notorio seductor, traidor, bandido y secuestrador), todas ellas rechazaron las proposiciones de Orión y huyeron a los bosques y montañas de Beocia.

Orión, con su fiel perro Sirio, siguió a las hermanas hasta Beocia, acosándolas durante cinco años sin lograr conquistar a ninguna de ellas. Al fin, ellas se hartaron de su insistencia y pidieron ayuda a Zeus. Este respondió de un modo irónico y transformó a las hermanas en estrellas e instaló a Orión y a Sirio en los cielos. De este modo, las Pléyades, Orión y Sirio quedaron fijos en una eterna persecución. Alcíone es la que más brilla, pero Mérope suele ocultar su rostro porque se avergüenza de su matrimonio con Sísifo.

En Norteamérica, donde cada tribu india tiene diferentes nombres para las siete estrellas, eran importantes espíritus del cielo, que tenían gran influencia en





los asuntos humanos. Más al norte, se cree que son un cazador esquimal y sus perros, que una vez persiguieron a un oso polar con tal ardor, que le siguieron cuando el oso buscó refugio en los cielos.

En el hemisferio sur existen muchas historias relacionadas con Orión y las siete hermanas. En algunas islas del Pacífico se dice que son peces que han escapado de la red de Orión. En el norte de Australia son sus esposas y hermanas. Desaparecen en el horizonte antes que él para prepararle el campamento y la comida. Sin embargo, en el centro de Australia se considera a Orión como un brutal guerrero, siempre persiguiendo a siete mujeres que huyen de sus atenciones.

Poppykettle

Antigua tetera de barro, hecha por los Alfareros de los Dioses, en la ciudad inca de Macchu Pichu, actualmente desierta, situada en los Andes. En realidad, se utiliza para hacer té de semillas de adormidera. (Receta: se llena la tetera de agua; se echan semillas de adormidera, incluyendo las cabezas si se desea una infusión especialmente fuerte; se ponen tres llaves viejas de latón en el fondo del cacharro y se hace hervir el contenido.)

Hace muchos años, siete gnomos incas o Peludos Peruanos decidieron abandonar Perú, que había sido conquistado por los españoles, y ver lo que había más allá del horizonte. El Pelícano Pardo llevó a los siete gnomos desde El Callao hasta Macchu Pichu, donde encontraron la *Poppykettle* en un muro en ruinas y decidieron que sería el vehículo ideal para su viaje.

El gran Pájaro Silverado llevó la tetera y su tripulación de vuelta a la costa, donde la bautizaron como *Poppykettle*. Hicieron una vela adornada con el símbolo de Silverado, cargaron la nave con sacos de semillas de adormidera, como provisiones para el viaje, y la lastraron con dos llaves de latón robadas a los españoles.

Un pez plateado, hecho por los incas, les remolcó hasta el mar hasta que encontraron un viento propicio. Las cimas de los Andes se hundieron en el horizonte tras ellos, y quedaron solos en el inmenso Pacífico, aún inseguros de su destino.

Primero pasaron por las islas de las Iguanas, donde grandes monstruos semejantes a dragones aterrorizaron a los gnomos navegantes. Estuvieron a punto de estrellarse contra sus costas rocosas, pero el aliento llameante de los monstruos llenó de aire la vela y les empujó de nuevo a alta mar.

Después navegaron durante meses y meses por el Pacífico, hasta que el viento y las corrientes llevaron al *Poppykettle* cerca de unos arrecifes de coral. La tetera de barro se hubiera hecho pedazos contra los arrecifes si una mujer de las islas no la hubiera recogido, llevando a tierra al *Poppykettle* y sus tripulantes.

Los gnomos descansaron en la isla durante algún tiempo, y los isleños les enseñaron un extraño mapa, hecho con palos y conchas cauri atados con lianas, que les ayudaría a encontrar el rumbo en la siguiente etapa de su viaje.

Se hicieron a la mar de nuevo en el *Poppykettle* y navegaron por aguas más frías y agitadas hasta que encontraron una gran tormenta. Durante tres días, olas gigantescas sacudieron al *Poppykettle* tan violentamente, que los gnomos se vieron en dificultades para sujetarse. Cuando la tormenta amainó, descubrieron que su embarcación se había rajado y se hundía lentamente en el agua.

Afortunadamente, un amistoso delfín les había seguido durante la tormenta, camino de una reunión familiar en los mares del sur. El delfín sacó al *Poppykettle* del agua, y los gnomos lo ataron a su cabeza con una larga cuerda hecha con los restos de la vela. Cuando todo estuvo bien sujeto, el delfín reanudó el viaje a toda velocidad, llevándoles hasta Australia. Allí dejó la tetera en la playa, les dijo adiós y se alejó nadando.

Los Peludos Peruanos abandonaron su agrietada embarcación en la orilla y se adentraron en la tierra dispuestos a sacarle el mayor partido posible a su nuevo y no elegido país. Fueron los primeros colonos gnomos de Australia.

La prueba de esta historia es que, en 1847, dos hombres estaban cavando para recoger cal en los acantilados de Geelong, en Victoria (Australia), cuando una de las palas chocó con un objeto metálico y encontraron dos antiguas llaves de latón.

Nadie podía entender por qué había dos llaves enterradas tan profundamente en el acantilado. Los aborígenes no usaban llaves y los colonos blancos llevaban todavía muy poco tiempo en Australia. La única explicación verosímil es que se trataba de las llaves de latón que llevaba el *Poppykettle*.

Ranas

Esta gran familia de anfibios, que cuenta con representantes en casi todas las partes del mundo, presenta una gran variedad de características entre sus miembros. Muchos son jactanciosos y rimbombantes, propensos a la fanfarronería y a los argumentos repetitivos, por lo que el parlamento de las ranas rivaliza con las asambleas humanas en la abundancia de sonidos sin sabiduría alguna. Algunas ranas son criaturas entrometidas y molestas, como cierta rana de África Occidental, que oyó a los hombres enviar a un perro con un mensaje para Dios, comunicándole que la humanidad desearía renacer después de la muerte. A la rana le pareció una mala idea y fue por cuenta propia a decirle a Dios que los hombres preferían no tener vida eterna. Por desgracia, el perro se detuvo a comer, de manera que la rana fue la primera en llegar.

Pero algunas ranas son serviciales y benévolas para con la humanidad. Heket, la diosa-rana de Egipto, esposa de Khnum, que creó a los hombres y mujeres a partir del barro, fue la que infundió vida y espíritu a las creaciones de Khnum. Los Ching-wa Shen, o espíritus-rana de China, disfrutan contemplando la prosperidad de los hombres y son muy apreciados por los hombres de negocios. En Australia, donde las ranas sobreviven a los largos períodos de sequía enterrán-

dose en el fango, salen de cuando en cuando a escupir el agua que han acumulado en su vientre, para que vuelva a caer en forma de lluvia.

Una especie de rana australiana, la *Litoria caerulea* o rana arbórea verde, mantiene una interesante relación con los gnomos de los bosques de Queensland, que le aplican una medicina especial en la garganta, para impedir las infecciones propias de su hábitat tropical.

Las comunidades de ranas son democráticas pero sexistas. Sólo los machos, que croan más alto, pueden hablar en los parlamentos, que son reuniones mal organizadas, donde los debates quedan a menudo ahogados por el croar de los miembros que quieren ser oídos.

Al parecer, antiguamente el bullicioso pueblo de las ranas vivía libre a independiente, gozando de libertad en la laguna inmensa en que habitaban. Pero un día se cansaron de aquel régimen envidiable y decidieron pedir un rey a Zeus. Zeus, no se sabe si burlón o compasivo, lanzó desde lo alto una viga a la laguna. Fue tal el golpe que dio el improvisado monarca, que las ranas, asustadas del estruendo, empezaban ya a preguntarse si habían hecho bien en solicitar la instauración de la monarquía, cuando una asomó la cabeza y se mosqueó al ver tan inmóvil al poderoso rey. Pronto empezaron a subírsele a las barbas y a decir que aquel rey era un tarugo (y nunca mejor dicho). Pidieron otro rey más enérgico y Zeus, irritado, les envió una grulla (o un culebrón según otros cronistas), que con su sistema alimenticio llevaba camino de acabar con el reino en cuatro días. Viendo esto, las ranas volvieron a suplicar a Zeus, y decidieron por votación volver al sistema democrático.

Rusalkas

Espíritus de muchachas ahogadas en los ríos de Rusia. Durante los fríos meses de invierno viven en el agua e incluso sobreviven bajo el hielo. Más tarde, cuando el sol del verano calienta las aguas, las rusalkas trepan a las ramas de los árboles de la orilla, para pasar el verano en el bosque.

Hay dos especies de rusalkas: las del norte y las del sur. Ambas son peligrosas para los humanos que se acercan al agua, pero emplean métodos muy diferentes para destruirlos. Las rusalkas de los sombríos ríos del norte, que parecen cadáveres desnudos de mujeres ahogadas, atrapan a cualquier incauto viajero y le arrastran a las profundidades, donde le humillan y torturan antes de poner fin a sus penas. Pero las rusalkas del sur, que tienen el aspecto de bellas muchachas envueltas en sutilísimas vestiduras de vapor de agua, atraen a los mortales con cantos de irresistible dulzura. El hombre que oye su canción penetra en el agua y muere ahogado con una sonrisa en los labios.

Ambos tipos de rusalkas son sumamente maliciosos durante sus vacaciones de verano. Pueden arruinar las cosechas con lluvias torrenciales, desgarrar las redes de los pescadores, estropear construcciones, como presas y molinos de agua, y robar las ropas que las mujeres hacen para sus familias.

Quien se aventure cerca de los ríos rusos debe protegerse contra las rusalkas llevando unas cuantas hojas de ajenjo (*Artemisia absinthum*) en un amuleto. El ajenjo protege también a cualquier objeto que las rusalkas puedan robar, estropear o destruir. En casos de proliferación, convendría esparcir hojas de ajenjo en la superficie del río.

Serpiente marina

Gigantesco reptil marino de cuerpo cilíndrico, de hasta 70 metros de longitud y 7 de circunferencia, cubierto de escamas brillantes que son verdes en la parte dorsal del cuerpo y blancas en la parte ventral, con cabeza aplanada de serpiente, grandes cejas córneas y una cresta membranosa. Se las ha visto en muchas partes del mundo, en especial frente a las costas de Escandinavia, Dinamarca, las Islas Británicas y Norteamérica, pero también en el Atlántico Sur y en el Pacífico. Los balleneros ven con frecuencia serpientes de mar luchando con cachalotes. El agua se tiñe de sangre cuando las enormes mandíbulas del cachalote arrancan fragmentos del cuerpo de la serpiente, pero el monstruo siempre ven-



ce, enroscando sus anillos alrededor del cachalote y arrastrándolo a las profundidades.

En los tiempos de la navegación a vela, las serpientes marinas atacaban a muchos barcos en busca de presas. A veces el monstruo hacía caer a los marineros al mar, surgiendo de repente junto al barco y arrojando por la boca un chorro de agua a presión. Otras veces se limitaba a atraparlos con sus mandíbulas. En raras ocasiones, destruía por completo embarcaciones pequeñas enroscándose alrededor de ellas.

La única defensa eficaz contra las serpientes marinas es la resina llamada asafétida, que se obtiene de la planta *Ferula foetida*, que crece en Persia y Afganistán. Esta resina pardorrojiza, de sabor amargo y fuerte olor a cebolla, se muele y se espolvorea en el agua alrededor del barco. Las serpientes marinas aborrecen de tal manera la asafétida, que el más ligero vestigio de la sustancia las mantiene alejadas.

Los encuentros con serpientes marinas están tan bien documentados, que no se pueden tomar en cuenta las hipótesis de que los monstruos no son más que bancos de delfines, calamares gigantes u otros animales marinos más o menos corrientes.

Serpientes Arcoiris

Enormes reptiles conocidos en muchas partes del mundo por sus actividades creativas y productoras de lluvia, sobre todo en Norteamérica, Australia y África Occidental. En África, la Serpiente Arcoiris fue la primera creación de Mawu, el ser supremo. Luego la serpiente ayudó a Mawu a crear el resto del mundo, y cuando hubieron terminado se tendió en círculo bajo el océano para sujetar el peso de la tierra. Las ondulaciones de sus anillos se notan en el movimiento de las aguas, de las cuales sale a veces para formar un gran arco multicolor a través del cielo.

Los indios norteamericanos ven a menudo a la Serpiente Arcoiris. En aquella zona intervino en la creación del hombre y de otros animales, y después se encargó de la importante tarea de provocar lluvia. De vez en cuando se queda dormida demasiado tiempo, y entonces la tierra empieza a agrietarse como consecuencia de la prolongada sequía. Si la serpiente no aparece en el cielo es porque está dormida, y entonces hay que despertarla con danzas y ceremonias especialmente ruidosas.

En distintas partes del continente australiano las serpientes Arcoiris reciben nombres como Karia, Muit, Wulungu y Yulunggu. En los días de la creación, su tarea consistió en construir ríos, manantiales, lagos y pozos. Los ríos tienen



tantas curvas porque su curso sigue el movimiento ondulado de las serpientes, y los pozos son redondos porque tienen la forma de una serpiente enroscada para descansar.

En la actualidad, las serpientes Arcoiris viven en las profundidades de los pozos durante la estación seca. Hay que tener mucho cuidado de no molestarlas, o se despertarán furiosas, provocando todo tipo de desastres al agitar sus enormes cuerpos por la tierra y el cielo.

En la estación lluviosa, las serpientes Arcoiris salen de los pozos y cumplen con su tarea de proporcionar agua a la tierra. Los brillantes arcos de colores en el cielo indican que las serpientes se están desplazando de un pozo o río a otro, para asegurarse de que todos están bien llenos de reservas para la estación seca.

Sirenas

Aves del tamaño de un humano adulto, con cabezas de mujer muy hermosas, voces tan dulces y seductoras que ningún hombre puede resistirse a ellas, y aficionadas a la carne humana. Parece que eran no menos de tres y no más de ocho.

Su historia familiar es complicada y contradictoria. Eran originalmente ninfas marinas, hijas de un dios fluvial llamado Aqueloo, pero parece que también estaban emparentadas con Perséfone, la Reina de Ultratumba. Nadie sabe exactamente cómo evolucionaron hasta su forma de ave. Según una versión, lo hicieron para consolar a los humanos, cantándoles durante su otra vida en el Hades, pero esto no explica sus actividades posteriores. Según otra historia, cuando eran ninfas marinas se empeñaron en conservar su virginidad, hasta el punto de exasperar a Venus Afrodita, que las transformó en aves.

No se sabe con exactitud por qué se dedicaron a devorar seres humanos, y en especial marineros. Según explican algunos, estaban tan orgullosas de sus dotes musicales, que desafiaron a las musas a una competición de canto, y cuando perdieron se exiliaron en una isla rocosa (posiblemente, la isla de Capri) y se vengaron en los navegantes que pasaban por allí. Otras historias aseguran que tenían también el poder de transformarse en sirenas con cola de pez, para con sus hermosos pechos desnudos resultar aún más seductoras a los marinos.

En cualquier caso, no existen dudas acerca de su técnica. Cuando veían aproximarse un barco, se sentaban en las rocas y cantaban canciones de tan exquisita dulzura, prometiendo delicias tan trascendentales, que los marineros abandonaban sus barcos y nadaban hacia la costa fascinados. Cuando la alcanzaban, las sirenas se lanzaban sobre ellos, los hacían pedazos con sus terribles garras y añadían sus huesos a los que ya cubrían la isla.

Las sirenas eran un tremendo peligro para la navegación hasta que las tripulaciones de dos barcos lograron eludirlas. El primero fue el barco capitaneado por Ulises, a quien la hechicera Circe había advertido del poder de las sirenas. Ulises tapó con cera los oídos de su tripulación, para que no pudieran oír el canto de las sirenas, y mandó que lo ataran al mástil para poder escucharlas sin caer en su poder.



Ulises y sus hombres pasaron sin problemas, pero otras tripulaciones perecieron hasta que Jasón y los argonautas llegaron a la zona. No sabían nada de los terribles poderes de las sirenas, y uno de ellos, Butes, saltó por la borda y nadó hacia sus garras. El resto de los argonautas le habría seguido, pero Orfeo, el músico supremo, empuñó su lira y cantó aún más cautivadoramente que las sirenas. La tripulación le escuchó a él sin prestar atención a las sirenas, que se arrojaron al mar irritadas por este segundo fracaso.

Sirenas y tritones atlánticos

Raza de seres anfibios. Probablemente son originarios de la costa de Bretaña y atravesaron el Canal de la Mancha hasta llegar a Cornualles, donde los habitantes les dieron un nombre anglo-francés: *Mermaids* y *Mermen*, que significa mujeres y hombres marinos.

A partir de Cornualles, se extendieron por toda la costa occidental de las Islas Británicas, y alrededor del norte de Escocia, llegando hasta Escandinavia. También se les ha visto cerca de otras costas europeas (aunque no deben confundirse con las nereidas del Mediterráneo, con las que sólo tienen un parentesco muy lejano, ni con las antiguas sirenas griegas), pero parecen preferir el agua fría y las costas escarpadas de Inglaterra e Irlanda, así como los acantilados y fiordos de Escandinavia.

Se han visto también sirenas en otras costas del mundo, incluyendo Norteamérica y China, pero suelen ser muy diferentes de las sirenas europeas. De hecho, las tres sirenas que vio el Almirante Cristóbal Colón en el Río del Oro, el 8 de enero de 1493, según las propias palabras del Almirante, «no eran tan hermosas como las pintan, que en alguna manera tenían forma de hombre en la cara». Al parecer, también había visto otras sirenas semejantes en Guinea, en la costa Manegueta. En cualquier caso, no debe darse crédito a la teoría racionalista de que están emparentadas con los manatíes o dugongos.

Las sirenas y tritones viven en el mar, pero también pueden adaptarse a vivir en tierra. Tienen idioma y costumbres propios, pero pueden hablar también el idioma de los humanos que viven en la costa más próxima. Les gusta acercarse con frecuencia a la orilla, aunque sólo sea para sentarse en una roca y peinarse seductoramente sus largos cabellos; por eso suelen vivir en la zona litoral, más que en alta mar.

Es corriente que los pescadores vean sirenas y tritones, especialmente cuando el mar está agitado. Dicen que no hay nada tan asombrosamente bello como un banco de personas marinas de todas las edades jugueteando entre las grandes olas del Atlántico, con sus cuerpos plateados brillando entre las tumultuosas aguas y sus ojos verdes chispeando mientras se deslizan entre las olas. Contrariamente a la creencia popular, nunca caen en las redes de los pescadores. Son demasiado astutos y ágiles para quedar atrapados en tales trampas. Se alimentan de pescado y otros productos marinos, pero no se muestran hostiles ni interfieren con los pescadores, a menos, por supuesto, que los humanos les hayan ofendido de algún modo.

La mayoría de las sirenas son asombrosamente bellas, aunque su belleza parezca a veces un poco fría. Son rubias, con largas guedejas cuyo color varía desde el pardo claro hasta el denominado «rubio fresa». Los ojos son grandes, verde o verde-azulados. Los dientes son inmaculadamente blancos, como una perla, con una pátina verde cuando están inmersos en agua de mar. Los pechos, brazos, hombros, cintura y caderas están perfectamente proporcionados. La especie tiene un desarrollo lento, y resulta imposible determinar la edad de una sirena. Las niñas son muy hermosas y tardan mucho tiempo en alcanzar la adolescencia. La juventud de las sirenas es muy larga, y cuando llegan a adultas conservan la apariencia de una mujer madura y atractiva durante innumerables años.



Los tritones son fornidos, atezados, hirsutos y musculosos, pero con un carácter más suave que el que su aspecto parece indicar.

Ambos sexos tienen aspecto humano por encima de la cintura, y de pez por debajo, con una gran aleta caudal, pero sin aletas dorsales. Sin embargo, son capaces de cambiar su cola de pez por piernas humanas para caminar por tierra firme, siempre que lo deseen. Incluso es posible que muchos de ellos pasen la mayor parte de su vida, tanto dentro como fuera del agua, con piernas en vez de colas de pez.

Las relaciones entre la gente del mar y los seres humanos son sumamente complicadas. Ambas razas sienten una fuerte atracción física por la otra, pero sus caracteres son tan diferentes que las asociaciones suelen terminar en el desastre. La gente del mar no tiene alma; pueden predecir el futuro, son presumidos, celosos y rencorosos, poseen un cierto poder sobrenatural y, muy probablemente, son inmortales.

Existen muchas historias de seres humanos enamorados de personas marinas, tanto varones como hembras. Cuando una mujer se enamora de un tritón, éste puede hacerla anfibia, para que vaya con él a vivir en el mar. Sin embargo, la sirena se desprenderá de su cola e irá a vivir en tierra con su amante o esposo humano.

En un principio, sus relaciones serán apasionadas y felices, pero la luna de miel termina muy pronto. La mujer humana empezará a añorar a los amigos y parientes que dejó en tierra, y acabará por abandonar a su esposo. La sirena añorará la libertad que gozaba entre las olas, y encontrará muy difícil la sequedad y el polvo de la vida en tierra. Escandalizará a los vecinos al quitarse todas las ropas para bañarse desnuda en el mar, llamando a sus antiguas compañeras para que acudan a sentarse con ella en las rocas, a charlar, cantar y peinarse.

Las sirenas cantan muy bien, pero son malísimas cocineras, y su belleza pronto deja de atraer al marido que llega a casa y no encuentra más que pescado crudo para comer. Además, descuidan las tareas domésticas, pues son tan presumidas que pueden pasarse casi todo el día admirándose en el espejo y probando nuevos peinados. Cuando tienen niños, éstos nacen con las manos y los pies palmeados, lo que les hace muy buenos nadadores, pero inútiles en casi todos los demás juegos infantiles. En general, todos los afectados sienten un gran alivio cuando la sirena desaparece un día con sus hijos para reunirse con sus amigos del mar.

Las personas marinas saben siempre, por su poder de predecir el futuro, que el matrimonio con humanos no puede durar, pero a pesar de ello suelen mostrar unos celos furiosos cuando el matrimonio se hunde. Tienden a culpar al humano y muchas veces lanzan algún hechizo o maldición contra su esposa o esposo. Un pescador que tome a una sirena como esposa hará bien en quedarse en tierra después de que ella le abandone. Jamás volverá a coger otro pez y existen muchas posibilidades de que él y su barco perezcan.

Existen muchos casos de relaciones con sirenas que no acaban en matrimonio. El más triste es cuando una joven sirena se enamora de un humano, pero éste no la corresponde y ella languidece víctima de su deseo sin esperanzas. A veces, una comunidad costera hace amistad con una sirena, para beneficiarse de sus poderes o su don de predecir el futuro, que ella aplica a cambio de regalos como espejos y peines de oro. Resulta muy útil para una aldea de pescadores disponer de un pronóstico del tiempo infalible, y saber en dónde puede obtenerse la mejor pesca.

De vez en cuando, una sirena enamorada de un varón humano puede transmitirle parte de su poder sobrenatural, que le permite encontrar tesoros en barcos hundidos, por ejemplo. Otras veces, un habitante del mar desarrolla un afecto especial por un niño humano, convirtiéndose en su guardián e infligiendo horribles castigos a cualquiera que le trate mal.

Algunos miembros del clero han ocasionado grandes problemas al tratar de convertir a las gentes del mar al Cristianismo, especialmente cuando se trataba de sirenas jóvenes y bellas. No hay ni que decir que se trata de una causa perdida.

En general, se puede decir que se trata de criaturas deliciosas para observarlas a distancia, pero muy incómodas en relaciones más íntimas. Su actitud hacia la humanidad suele ser amistosa, y es raro que demuestren malicia, a menos que se consideren ofendidos, pero las diferencias de temperamento entre ellos y los humanos son insuperables.

Submarinos alemanes, fantasmas de los

En las guerras mundiales fueron tantos los submarinos alemanes que se hundieron para siempre en terribles circunstancias de miedo, dolor y desesperación, que era de esperar que algunos de ellos volvieran a verse como apariciones. No obstante, parece que sólo uno o dos pueden relacionarse con manifestaciones fantasmales.

Uno de ellos, al parecer el U-17, era un submarino de la primera guerra mundial. El segundo de a bordo se ahogó, posiblemente porque la nave tuvo que sumergirse a toda prisa mientras él estaba en cubierta. Después de aquello, siguió apareciendo en forma de fantasma sobre la cubierta del submarino cada vez que éste salía a la superficie de noche. Permitía que los tripulantes se le aproximaran lo bastante como para reconocerle, pero si alguien trataba de hacerle preguntas desaparecía. Después de unas cuantas noches, ningún miembro de la tripulación se atrevía a salir a cubierta en horas nocturnas, y el barco tuvo que regresar dificultosamente a su base. La tripulación se dispersó entre otros submarinos, pero cuando el U-17 volvió a hacerse a la mar con una nueva tripulación, y el fantasma siguió apareciéndose, estuvo a punto de producirse un motín. El capitán regresó otra vez al puerto y el submarino quedó retirado del servicio.

Un submarino de la segunda guerra mundial ha sido visto como aparición errante en varias partes del hemisferio occidental. Se cuentan muchas historias acerca de él, una de las cuales asegura que se trata del fantasma de un submarino mandado por el capitán Klaus Till. Se dice que Till hundió un mercante inglés y mandó disparar contra los supervivientes. Poco después, una corbeta de la Marina Británica hundió el submarino, pero el crimen de Klaus Till no le permitió descansar en paz en el fondo del Atlántico.



Tritones

Hombres marinos del Mediterráneo. Tienen una cierta semejanza con los tritones de otras aguas, pero son mucho menos atractivos en aspecto y carácter. Además de la cola de pez, tienen escamas en el torso, dientes afilados como los de los peces y dedos palmeados con largas garras. Al igual que los tritones de los mares del Atlántico, pueden transformar sus colas en piernas para caminar por tierra firme.



Los tritones del Atlántico se enamoran a veces de mujeres humanas, pero los tritones carecen de sentimientos tiernos. Cuando van a tierra se comportan peor que marineros borrachos de permiso. Se emborrachan vergonzosamente, violan a cualquier mujer que se ponga a su alcance y causan estragos en los pueblos costeros, cuyos habitantes tienen que recurrir a menudo a la violencia para librarse de una pandilla de tritones agresivos. Una comunidad sufrió tanto por causa de un tritón borracho, que le cortaron la cabeza cuando dormía roncando en la playa.

Curiosamente, el padre Tritón es una persona pacífica y amistosa, muy diferente de sus descarriados hijos. Es hijo de Posidón y de Anfitrite, y a menudo sale de su residencia en las profundidades del Mediterráneo para ayudar a navegantes en apuros, como hizo con los argonautas, cuando se encontraban inmovilizados en aguas de Libia. Puede hacer que la mar más agitada se calme soplando en su trompeta de caracola.

Sus hijos carecen de ocupación fija, aparte de acompañar a su abuelo Posidón en sus recorridos por el océano. Una vez enganchados los delfines al carro de Posidón y reunidas a su alrededor las nereidas, la lujuriosa tropa de tritones actúa como heraldos. Soplando estridentemente en sus caracolas, surcan las aguas avisando a todo el mundo que se aparte del camino del tormentoso Dios del Océano.

Trueno

Las causas del trueno varían de un país a otro. A veces, el trueno retumba en los cielos cuando los dioses están peleando. Es el sonido de sus espadas o martillos chocando contra los escudos de sus rivales, o el de las pezuñas de sus caballos galopando por el cielo, mientras que los relámpagos son lanzas y flechas que fallan el blanco y caen a la tierra.

En Japón actúan ocho dioses del trueno, que controlan el tronar de los cielos y el de la tierra, cuando los terremotos rugen horrísonamente bajo nuestros pies. Cada dios es responsable de un diferente tipo de trueno y recibía el nombre correspondiente. Por ejemplo, Kami-Nari, dios del Trueno Retumbante.



En China hay un solo dios del trueno: Lei Kung, el Señor del Trueno, que sólo cubre su cuerpo azul con un taparrabos y tiene alas y garras de dragón. Se desplaza por los cielos en un carro tirado por niños y provoca el ruido del trueno golpeando un tambor con un martillo. En la otra mano lleva un afilado cincel para castigar a los pecadores. Lei Kung es sólo un miembro de la corte celestial que controla las tormentas y las tempestades, y que incluye a 25 deidades, cada una responsable de un diferente tipo de tormenta. Todos están bajo la supervisión de Lei Tzu, el Antepasado del Trueno, que es a quien hay que rezar, y no a Lei Kung, para que termine una tormenta de truenos.

Otros espíritus y divinidades del trueno son Hino de los iroqueses; el gran Pájaro del Trueno de la costa pacífica de América; Pakadringa, de Australia del Norte; Jambuwul, de la Tierra de Amhem, y Mamaragan, de Australia Central, que provoca el trueno con sus tremendas risotadas. Todos son poderosos pero caprichosos, y conviene tenerles de buen humor. Cuando se sienten satisfechos de su gente, envían benéficos torrentes de lluvia, pero si se disgustan retienen la lluvia o la envían en enormes cantidades para provocar inundaciones.

Valkirias

(Más correctamente, *Waelcyrgean.*) Las que Eligen a los Muertos. Jóvenes y espléndidas mujeres que cabalgan en grandes caballos voladores. Tienen dos funciones: la principal es asistir a las batallas con el fin de elegir guerreros adecuados para el Valhalla, o Salón de los Muertos en Combate. La segunda es servir de camareras para los guerreros que celebran banquetes en el Valhalla. Trabajan a las órdenes del dios Odín.

Una valkiria es la mujer nórdica arquetípica: alta, fuerte y atractiva, con ojos azules y trenzas rubias, tan gruesas como las maromas de un barco vikingo. Cuando Odín se entera de que va a tener lugar una batalla, ordena a las valkirias que asistan a ella, ataviadas con sus corazas y cascos de cuernos. A la voz de mando, montan en sus caballos voladores y parten del Valhalla a través del cielo hasta el campo de batalla, donde las valkirias se dividen en dos grupos que se sitúan sobre cada uno de los ejércitos enemigos.

Con sus llameantes ojos azules observan a los ejércitos cargando. El primer choque de armas es la señal para que las valkirias desciendan a tierra, descabalguen y se introduzcan entre los combatientes, para seleccionar a los que morirán en la batalla. Tienden a favorecer a los luchadores más heroicos, guerreros dignos de unirse a los héroes que ya están en el Valhalla. Cada valkiria identifica a un hombre así y lo empuja a lo más denso de la pelea, excitando su ansia de sangre con salvajes gritos y haciéndole ignorar las heridas que le van quitando las fuerzas. Por fin cae bajo las armas de sus enemigos, y su valkiria queda aguardando junto al cuerpo que se desangra.



Cuando el sol se pone sobre el campo de batalla, cada valkiria recoge el espíritu de un guerrero muerto y lo carga en su caballo, reuniendo a todos los que esa noche irán al Valhalla. La tropa de mujeres forma en columna tras su capitana y emprende el vuelo hacia el Valhalla. Allí, en el banquete que los héroes muertos celebran en compañía de los caídos en incontables guerras, las valkirias les sirven cerdo asado y tanques de hidromiel y cerveza.

A veces, las valkirias visitan la tierra en momentos de paz, como emisarias de Odín. En tales ocasiones adoptan la forma de cisnes, y se las puede ver volando entre los vientos de tormenta, batiendo con sus grandes alas el aire agitado.

En Inglaterra, es posible que algunas *Waelcyrgean* decidan abandonar el Valhalla para establecerse en diversas partes del país, donde inician una nueva vida como brujas o asesoras de hechicería.

Viento, Dioses y espíritus del

Una multitud de seres de características muy diferentes se encarga de controlar el viento y los fenómenos atmosféricos en las distintas comunidades del mundo. En algunos lugares, el control del viento es prerrogativa de un dios principal, como Quetzalcóatl, de los aztecas, aunque delega la tarea en deidades menores. En otros lugares, un dios concreto se encarga de controlar los vientos. Uno de ellos era Ah-dad de Babilonia, que como muchos otros dioses del viento poseía una personalidad con dos caras. Iba montado en un toro, llevaba rayos en las manos y hablaba con voz de trueno, pero en otros momentos compensaba sus actividades destructoras enviando brisas de primavera y lluvias benéficas. Ga-oh, el Gigante del Viento, uno de los dioses de los iroqueses, tenía un carácter bastante similar, aunque tenía un lado más suave, representado por la muchacha Soplo de Viento y su esposo el Señor de los Vientos. El hijo de ambos, Ioskeha, es el supervisor de los alimentos vegetales y animales.

A menudo, un solo dios no basta para controlar todos los vientos. Los hermanos Bóreas, Céfiro, Euro y Noto son los responsables de los vientos del Mediterráneo. Tres hermanos administran los vientos de algunas comunidades costeras del Báltico, y en Nicaragua hay nada menos que nueve dioses para controlar los vientos. En Australia hay numerosos espíritus que se ocupan del viento, desde los wandjina, que viven en los ciclones y tormentas de la costa noroeste, hasta los espíritus que danzan en el desierto entre remolinos de arena. Los aborígenes tratan con mucho respeto a los espíritus de



los torbellinos, porque se acuerdan de cuando un joven cazador trató de matar a uno de ellos con su boomerang y no se volvió a saber de él. En el norte de Australia, Bara, el viento del noroeste, ocupa una posición muy importante. Cada verano trae lluvias del norte, junto con los espíritus de todos los niños que nacerán en la tribu durante el siguiente año. Pero tiende a quedarse dormido durante la estación seca y hay que recordarle enérgicamente sus tareas. A principios del verano, los aborígenes talan con sus hachas los árboles donde duerme Bara, para despertarle y que se ocupe de la nueva estación lluviosa.

Los chinos no parecen estar muy seguros acerca de los controladores de los vientos de su país. Algunos creen que un dragón celestial llamado Fei Lin, que aparece a veces con forma de ave y otras veces como un dragón con cabeza de ave, cuernos de ciervo y cola de serpiente, crea los vientos que soplan en China. Otros aseguran que el viento y demás fenómenos atmosféricos son obra del Departamento del Trueno, que cuenta con 25 funcionarios, entre ellos Lei Kung, el Señor del Trueno, la Madre Relámpago y el Niño de las Nubes. El viento está controlado por un anciano caballero llamado Feng Po, mandarín de segunda clase. Utiliza dos abanicos para crear vientos ligeros, y de vez en cuando hace salir vientos fuertes de un saco de cuero. Hay quien sostiene que el viejo Feng Po se retiró hace algunos siglos, siendo sustituido por Fen I'o P'o, la Dama del Viento, que cabalga por el cielo a lomos de un tigre.

Parece que también Haya Ji, el dios japonés de los torbellinos, lleva el viento en un saco de cuero, para soltarlo cuando considera que los mortales merecen un castigo. Al igual que en China, en Japón existen varios dioses del viento y los fenómenos atmosféricos. El principal dios del viento, Shina-Tsu-Hiko, es una de las divinidades más viejas de la nación, habiendo nacido del aliento del dios creador Izanagi cuando éste sopló para apartar las nieblas primordiales que cubrían Japón. El y su esposa, Shina-to-Be, ocupan el espacio entre la tierra y el cielo y se mueven por él en todas direcciones.

Los dioses japoneses del viento, Tatsuta-Hiko y Tatsuta-Hime, que viven en el santuario de Tatsuta, se ocupan más directamente de las necesidades cotidianas del pueblo japonés. Ayudan a obtener buenas cosechas y buena pesca, y proporcionan vientos favorables a los navegantes.

Además de los dioses principales, existe una multitud de espíritus del viento, cuyo carácter varía de lo benévolo a lo malévolo. En muchas partes de Europa, el espíritu que fertiliza el grano es también un espíritu del viento, que recibe nombres como La Doncella del Grano o el Lobo del Grano. Se le puede ver corriendo sobre las espigas, que se doblan y se ondulan al paso de sus pies. Evidentemente, este tipo de espíritu es benévolo, pero existen espíritus malévolos, que desencadenan las tormentas de arena en Arabia o viven dentro de los terroríficos tornados que azotan las praderas de Norteamérica, como enormes serpientes negras, con la cabeza entre las nubes y la cola azotando el suelo. Los yinns, que son poderosos espíritus malignos del Oriente Medio, se desplazan muchas veces a través del desierto en un torbellino de arena, empujado por espíritus controlados por los yinns.

Los mortales utilizan incontables maneras de controlar a los espíritus del viento, pero no siempre obtienen resultados. En los barcos encalmados, los marineros atraen a los vientos silbando ciertas melodías; pero, por otra parte, un marinero que silbe cuando el viento es propicio puede hacer que cambie o cese. En una tormenta fuerte, el capitán puede ordenar a su tripulación que claven sus cuchillos en el palo mayor, dejándolos allí hasta que el viento ceda, con su poder absorbido por las puntas de los cuchillos.

En algunas partes de Africa, los hechiceros mantienen a los vientos embotellados en tarros, y los sueltan sólo cuando hacen falta. Un espíritu del viento no debería salir de su tarro hasta que se le ordena hacerlo mediante el hechizo adecuado, pero los espíritus son tan rebeldes que a veces escapan sin permiso, y hay que volverlos a capturar por medio de complicadas ceremonias.

Los brujos de muchas naciones practican el arte de controlar el viento, repitiendo ciertos hechizos o arrojando amuletos al viento. Esta práctica tiene sus peligros, porque a los espíritus del viento les encanta atormentar o avergonzar a los humanos, y muchos magos han perdido su reputación al lograr hacer cesar un viento del este, sólo para descubrir que otro viento sopla aún con más fuerza por el oeste.

Vodyanoi

Monstruos acuáticos que habitan en muchas partes de Rusia, especialmente en las represas de molino. (Estanques donde se contiene el agua para que fluya por un caz y haga girar la gran rueda que hace moverse las piedras de un molino de agua.) Los molineros, que dependen de la fuerza hidráulica para moler el grano, son muy conscientes de la influencia de los vodyanoi y procuran no ofenderlos. Los vodyanoi odian los molinos y las represas, porque obstruyen el libre fluir del agua, y tratan de destruirlos con inundaciones o estropearlos con sequías; sin embargo pasan mucho tiempo en las represas y se les puede oír gruñendo, lamentándose y chapoteando alrededor del molino. Cuando el agua va muy lenta, y existe el peligro de que el molino se detenga, el propietario debe intentar aplacar a los vodyanoi, ahogando a alguna persona desprevenida en la represa. Es evidente que los vodyanoi aprecian los sacrificios humanos, porque es corriente que arrebaten a algunas personas, ahogándolas en el agua.

Los vodyanoi tienen la extraña característica de vivir toda una vida en cada ciclo mensual de la Luna. Se hacen viejos al final del ciclo lunar, pero reaparecen con todo su vigor en la Luna nueva. Es difícil describir a un vodyanoi, porque sus manifestaciones son muchas y muy diferentes. Algunas veces se aparecen como un anciano con el pelo y la barba verdes, que se hacen blancos al menguar la Luna, o como una hermosa mujer desnuda. Otras veces puede ser un gran pez cubierto de musgo y algas colgantes, o un monstruo rugiente con ojos llameantes, o simplemente un tronco flotante. No es de extrañar que las mujeres rusas adviertan a sus hijos que se aparten de los molinos de agua.

Yuturna

Diosa de las charcas y de las aguas estancadas. Originalmente era princesa de Rutilia, reino de Italia, en los tiempos en que los troyanos invadieron aquel país. Yuturna trató de ayudar en la guerra contra los troyanos, pero cuando murió su hermano, se arrojó llorando a una charca cerca del campo de batalla.

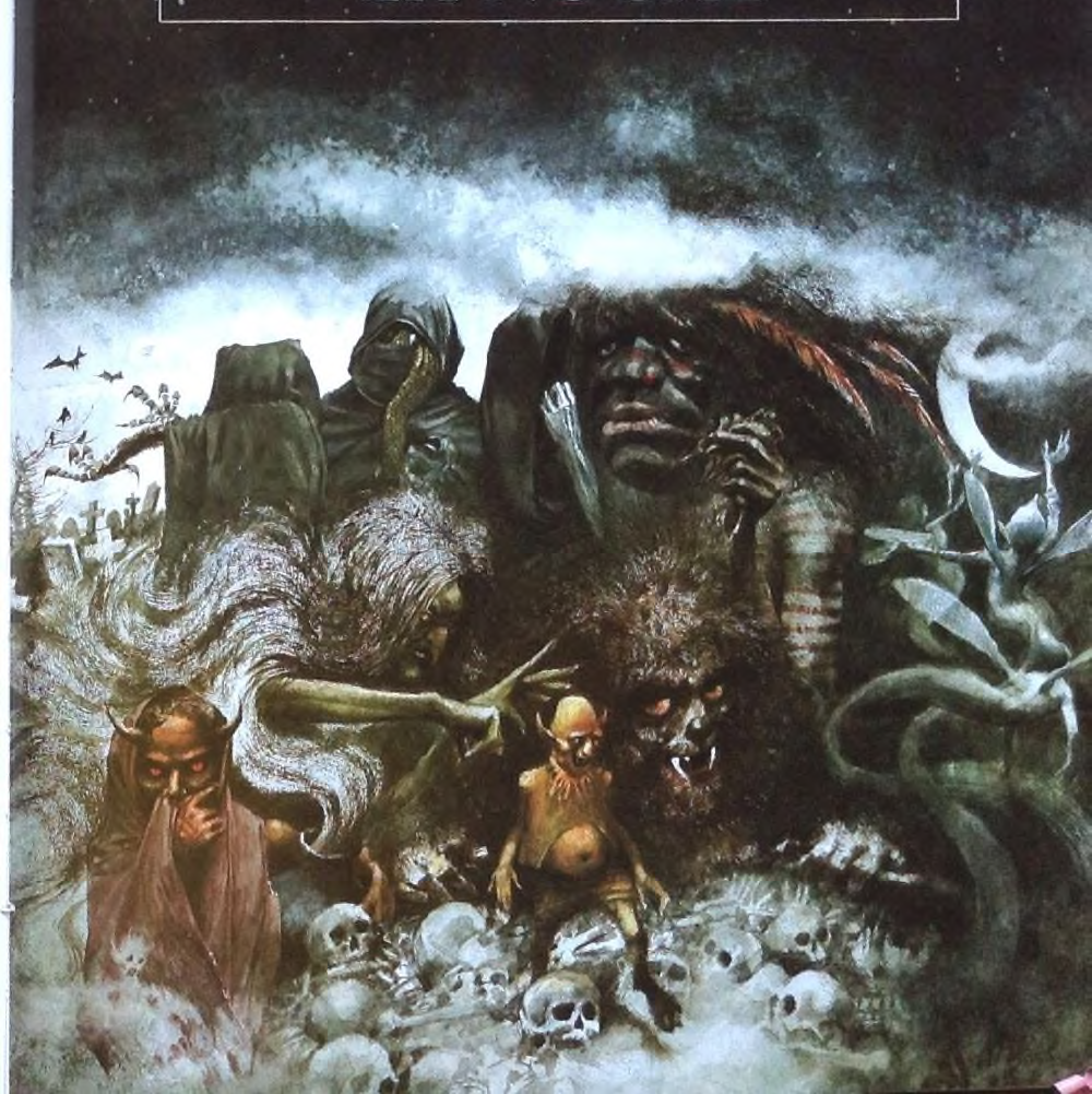
El gran dios Zeus la transformó inmediatamente en una ninfa acuática, nombrándola diosa de las aguas estancadas. Todas las personas relacionadas con embalses, piscinas, fuentes ornamentales y similares aplicaciones del agua deben rendir homenaje a Yuturna el 11 de enero de cada año.

Yu Tzu, Yu Shih, Ch'ing Sung-Tzu

Nombres del Señor de la Lluvia, uno de los veinticinco miembros del Departamento del Trueno, que controla el tiempo en China. En los tiempos de Shen Nung, el emperador con cabeza de buey que reinó durante diecisiete generaciones, hubo una gran sequía a la que Yu Tzu puso fin mojando una rama en un recipiente de agua y agitándola sobre la tierra. Por esta hazaña se le nombró Señor de la Lluvia, y sigue encargándose de hacer llover sobre China. Algunos creen que lo hace con una regadera, mientras que otros aseguran que moja su espada en una jarra de agua y la agita para que las gotas caigan a la tierra.

CAPITULO SEIS

COSAS DE LA NOCHE



COSAS DE LA NOCHE

Negra como el ala de un murciélago, la noche nos deja libres a todas las criaturas que debemos arrastrarnos o escurrirnos cuando el gallo anuncia la llegada de nuestro enemigo el sol. La gente nos ha dado muchos nombres: espectros, fantasmas, hijos de la noche, vampiros, hombres-lobos y otros. Pero todos somos miembros de la misma familia, almas atormentadas que tenemos que regresar siempre a los escenarios de nuestra perdida humanidad. Podéis colgar ajos o crucifijos sobre vuestras camas, dispararnos balas de plata, llamar a santos que nos exorcicen, pero no podéis derrotarnos. Nuestro nombre es Legión, y somos demasiados para vosotros, porque somos las fuerzas del mal que reflejan el mal de vuestras propias almas. Aunque huyáis gritando hacia la oscuridad, siempre os alcanzaremos, porque vuestro propio mal os traiciona constantemente. Sabéis que vivimos no sólo en la oscuridad de la noche, sino también en las tinieblas de vuestros corazones.

¿Quién se atreve a pasear solo a medianoche por un cementerio? No existe ataúd lo bastante fuerte para retenernos; no hay tierra ni lápida lo bastante pesada para inmovilizarnos. Odiamos y envidiamos el calor vital de la sangre que corre por vuestras venas, el amor y la alegría que nosotros hemos abandonado. Atrapados en una eternidad de desesperación, sólo encontramos una satisfacción pasajera cuando transformamos vuestra cálida vida en un helado terror del alma. Después de encontraros con uno de nosotros, no volveréis a ser los mismos.

Algunos de nosotros, como las incontables personas infectadas por los colmillos de Drácula, tenemos un aspecto agradable a la vista. Parecemos frescos y sanos, pues nos alimentamos cada noche de sangre. Somos tratables y atractivos, de manera que nos invitáis a vuestras casas y no os dáis cuenta de vuestro error hasta que despertáis a la mañana siguiente, exhaustos y desangrados. Desde luego, siempre podéis recuperar la fuerza buscando vuestras propias víctimas.

Hay otros entre nosotros que no son tan atractivos. No es nada agradable doblar una esquina y toparse con un cadáver viviente. ¿Os parece imposible? Hay desdichados que se echan a temblar cada vez que el sol se pone, y que os dirán lo equivocados que estáis. Vivimos eternamente, en todas partes, incluso en vuestro tranquilo vecindario, pero sólo nos dejamos ver cuando nos conviene. ¿Habéis oído a ese perro que aúlla en mitad de la noche? No cabe duda de que ha visto a un miembro de las legiones de ultratumba.

Cosas de la noche

Abiku

Insaciable demonio de la noche que ataca a los yoruba de África Occidental. Es el terror de los padres que viven en aldeas en el interior del bosque, porque su dieta, como la de los ogros, consiste en niños. Lo que más le gusta es un recién nacido bien tierno, pero se conforma con cualquier niño hasta la edad de la pubertad. En cuanto el sol se pone, los padres meten presurosos a sus niños en las chozas, y a veces los esconden bajo mantas o esteras para que Abiku no los encuentre.

Nadie parece capaz de dar una descripción concreta de Abiku, de quien se dice que no tiene forma, como el humo, y que puede filtrarse a través de los espinos más densos. Sin embargo, todos están de acuerdo respecto a su rasgo más particular: no tiene estómago, y por eso se ve obligado a comer continuamente, porque no conoce la satisfacción de tener el estómago lleno.

Accidentes, Espíritus de los

Cuando un chino muere en accidente, se considera que ha fallecido antes de su momento asignado. Esto significa que ha roto el ciclo de la existencia y no puede reencarnarse hasta que haya proporcionado a los dioses del Más Allá un espíritu a cambio del suyo. Durante tres años a partir de su muerte, debe existir como un demonio hambriento en las fronteras del Más Allá, y al cabo de ese tiempo se le permite buscar un sustituto que ocupe su puesto.

Este proceso se complica por el hecho de tener que encontrar el espíritu de una persona que haya muerto del mismo modo que él. Al espíritu de un hombre que murió ahogado, por ejemplo, no le sirve el de una persona que se haya caído por una ventana. Tiene que encontrar el de alguien que haya muerto también en el agua.

En consecuencia, los demonios errantes recorren los lugares donde murieron en forma humana, especialmente por la noche. Son perfectamente capaces de provocar accidentes similares, y por eso los chinos siempre evitan los lugares donde han ocurrido accidentes mortales.



Acheri

Fantasma femenino de algunas naciones amerindias. Es una criatura esquelética vestida con harapos de piel de ciervo, que duerme de día y aparece por la noche para cantar cantos de muerte, golpear su pequeño tambor y bailar su danza ritual. Su voz, tan estremecedora como el aullido de los lobos en invierno, flota desde las montañas a los valles, y penetra a través de la manta más espesa con que un durmiente pueda envolverse la cabeza, pronosticando la muerte para el que la oye o alguien de su familia. La única protección contra Acheri consiste en llevar ropas adornadas con cuentas o telas rojas. El color protege contra los efectos de la canción de la muerte, y una persona vestida totalmente de rojo puede escucharla sin complicaciones.

Adh seidh

Espíritus irlandeses que jamás se dejan ver por las personas que tengan una conciencia limpia. Se dice que su aspecto es terrorífico, algo parecidos a brujas, pero con colmillos capaces de desgarrar la carne. Según otras versiones, son como hermosas mujeres que le arrastran a uno a la destrucción, o como animales semejantes a caballos negros con ojos llameantes y terribles dientes.

Afortunadamente, los que llevan una vida recta no tienen nada que temer de los adh seidh. Sólo se aparecen a chantajistas, seductores, políticos corrompidos, maltratadores de niños, embusteros y gentes semejantes que hayan logrado eludir la justicia de los mortales. Para estas personas, son verdaderamente terribles, y el miedo a sus visitas nocturnas puede acabar con la cordura de un pecador.

Ankou

Silenciosos caminantes de la noche, cuya aparición en los caminos británicos presagia la muerte de los que los ven pasar.

Se manifiestan con la forma de un hombre alto y demacrado, que conduce un carro tirado por un caballo escuálido, acompañado por dos figuras silenciosas que caminan junto al carro o detrás del mismo. Todos llevan la cabeza inclinada, para que no se puedan ver sus rostros.

Aparecen al anochecer, cuando apenas es posible distinguir lo blanco de lo negro, y pasan en completo silencio. El desgraciado espectador no se da cuenta de que ni las pezuñas del caballo, ni las ruedas, ni los pies de los caminantes hacen ningún ruido, hasta que ya han pasado. Cuando se vuelve a mirarlos, ya se han desvanecido en la oscuridad, y entonces sabe que él o algún ser querido seguirá pronto el mismo camino.

Azeman

Raro ejemplo de vampiro que verdaderamente se manifiesta en forma de murciélago-vampiro. Afortunadamente, el azeman sólo existe en ciertas regiones del nordeste de Sudamérica, en especial la región conocida como Surinam o Guayana holandesa.

El azeman es invariablemente una mujer, infectada de vampirismo por contacto sanguíneo con otro azeman. Durante el día parece completamente normal, pero al oscurecer se transforma en un murciélago y vuela en busca de víctimas. Al estilo de los murciélagos-vampiros, busca alguna mujer que duerma con los pies destapados. Con exquisito cuidado, utiliza sus colmillos para arrancar un fragmento de carne del dedo gordo del pie. Cuando brota la sangre, bebe hasta saciarse y luego regresa volando a su casa. Por la mañana, la víctima se siente débil y exhausta, mientras que el azeman goza de perfecta salud.

Por fortuna, es muy fácil impedir que un azeman entre en una casa, bastando para ello con cruzar una escoba en la puerta.

Banshee, banshea

Espíritu femenino de los pueblos gaélicos y celtas, que se oye a menudo pero no se ve casi nunca. Se dice que es una mujer con cabellos negros y desordenados, los ojos rojos de tanto llorar, un vestido verde y una capa gris. Emite un grito espeluznante, mezcla del aullido de un lobo, el graznido de los gansos salvajes, los gritos de un niño abandonado y los gemidos de una mujer al dar a luz.

Este terrible y semihumano lamento despertará al más dormido y se oirá por encima del viento más fuerte. Es especialmente estremecedor cuando resuena sobre los páramos y los lagos, en el crepúsculo de un día nublado de verano.

El aullido de la banshee significa que un miembro de la familia que lo oye está a punto de morir. Puede ser alguien que esté lejos de su hogar, pero la banshee advierte a la familia en el pueblo natal.

La palabra «banshee» se deriva del celta *bean seidh*, que significa «Mujer de las Hadas». Muchas familias antiguas de Irlanda y Escocia aseguran tener banshees personales, que sólo se ocupan de familias de pura estirpe celta o gaélica.



Baronesa Russlein v. Altebar

Fantasma de mujer, que se aparece sólo a los descendientes del conde Johannes Rathenau. Durante las guerras de religión, Rathenau tomó Altebar en Bavaria, y mató salvajemente a toda la familia Altebar.

La Baronesa Russlein von Altebar se aparece a los hombres de la familia Rathenau como una mujer hermosa y seductora. Escoge a su víctima por la noche, en un baile u otro acontecimiento alegre, y despliega tal encanto y seducción que el hombre es incapaz de resistirla. Lo que sucede después depende de su capricho.

En 1896, en Viena, un coche recogió a Walther Rathenau y a una bella mujer a altas horas de la noche. El conductor oyó a la pareja hablar y reírse, pero de repente notó un espantoso olor a carne podrida. El caballo se detuvo, negándose a seguir, y cuando el cochero abrió la puerta descubrió que la mujer había desaparecido y que Rathenau estaba mudo de terror. Murió al cabo de tres días.

En 1938, en Baden Baden, el mayor Helmut Rathenau disfrutaba de una noche afortunada en el casino, en compañía de una mujer que más tarde fue descrita como «más hermosa que Hedy Lamarr». A medianoche salió a pasear por el jardín con ella y con sus ganancias. Al amanecer, un jardinero encontró su cadáver bajo un arbusto de lilas. Parecía haber estado sumergido en agua durante muchas semanas.

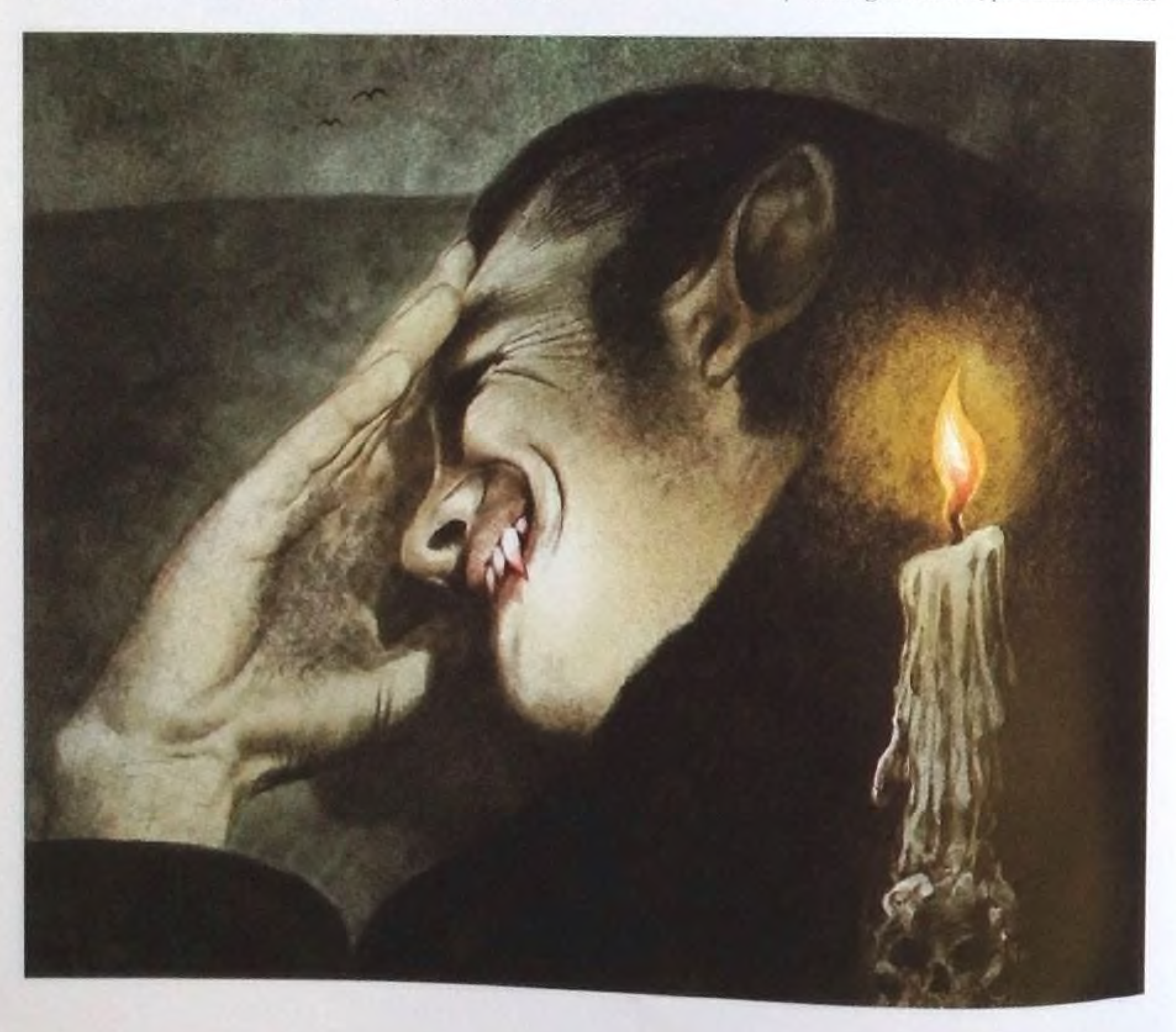
La baronesa se asegura siempre de que los Rathenau sepan la razón de su castigo. En 1703 transformó a Carl-Heinz Rathenau en un objeto semejante a una momia, que vivió lo suficiente para revelar la historia que ella le contó.

Podría pensarse que los hombres de la familia Rathenau deberían desconfiar de las mujeres extrañas. Pero la espléndida y perfumada belleza de la baronesa, con sus ojos oscuros que prometen indecibles delicias, siempre les hace olvidar la antigua historia cuando la siguen a las sombras de la noche.

Bassarab, Vlad Drakul

(También conocido como «Conde Drácula».) Unico superviviente de la dinastía Bassarab de Valaquia, que actualmente es una provincia de Rumania. Durante muchos siglos, este país válaco estuvo asolado por guerras e invasiones, hasta que el gran guerrero Ralph el Negro consolidó la nación válaca y estableció a los Bassarab como familia gobernante. Reinando bajo títulos como Vlad I, Vlad II, Vlad III y Vlad IV, los Bassarab tuvieron que rechazar nuevas invasiones de los mongoles, los turcos y los húngaros, y estas perpetuas guerras infundieron a la familia Bassarab una insaciable ansia de sangre.

Uno de ellos fue tan espantosamente cruel, que se le llegó a conocer como Vlad Dracul o Drakul, que significa «dragón» o «diablo». Los válacos opinaban que un hombre tan absolutamente malvado tenía que ser hijo de Satán o de un dragón. Además, presentaba todos los



signos del vampirismo y parecía gozar con la sangre humana.

Sus sucesores, Vlad Tepes y Vlad Tsepesh, fueron igualmente crueles. Vlad Tepes, conocido como «El Empalador», tenía la costumbre de empalar a los prisioneros de guerra en estacas puntiagudas, y le gustaba sentarse a comer frente a un grupo de prisioneros empalados, disfrutando con sus gemidos de agonía. En tiempos de paz, satisfacía su afición por la tortura haciendo empalar por puro placer a hombres, mujeres e incluso niños válacos.

Poco a poco, la nación se fue civilizando, y los Bassarab presentaron una imagen de aristócratas cultos, aunque los turcos ahogaron a uno de ellos como resultado de una intriga familiar. En 1658, la dinastía pareció extinguirse con la muerte de Constantino Bassarab, pero quedaba un superviviente de la corrompida estirpe.

Era otro Vlad Drakul, que había comprado una gran propiedad en Transilvania. No está claro si se trataba de un descendiente de los Bassarab o simplemente de una nueva reencarnación del Vlad Drakul original y de Vlad Tepes y Tsepesh: un vampiro que mantenía la inmortalidad a base de saciarse periódicamente de las esencias vitales de los humanos. En cualquier caso, se sentía orgulloso de pertenecer a una raza de orgullosos conquistadores, que, como él mismo decía, obligó a retroceder a los magiares, los lombardos, los ávaros, los búlgaros o los turcos cuando se desparramaron por sus fronteras. Se refería a la raza de los *szekelys* (los *siculos* latinos) y se vanagloriaba de que los Drácula, con su corazón y su cerebro, se hubieran multiplicado como hongos y fueran tantos como nunca llegarían a serlo los Habsburgo o los Romanoff. Seguramente estas palabras no las decía sin segundas intenciones.

Este Vlad Drakul vivió en Transilvania durante unos tres siglos, pero hacia 1890 los campesinos de su región estaban casi agotados por el continuo impuesto de sangre. Decidiendo que debía mudarse a otro lugar, se puso en contacto con una agencia londinense para comprar una propiedad en Inglaterra.

La agencia envió a un joven representante, Jonathan Harker, al castillo de Drakul en Transilvania, con el fin de negociar la compra. Harker vio a Drakul (a quien él llamaba «Conde Drácula») como un anciano alto y pálido, con dientes afilados, orejas puntiagudas, pelo en la palma de las manos y mal aliento: todos los síntomas del vampirismo. Una de las tres mujeres que vivían con Drakul se introdujo en la alcoba de Harker y, en una escena de seducción casi sexual, bebió la sangre del joven inglés.

Tras una complicada serie de acontecimientos, Drakul llegó a Inglaterra, sintiéndose atraído por una joven llamada Lucy Westenra. Después de haberla desangrado, se fijó en la joven esposa de Harker, Mina, pero acabó siendo derrotado por Harker y un grupo de amigos, que le persiguieron hasta Transilvania, donde Harker le cortó la cabeza y otro hombre le apuñaló el corazón. Sin embargo, éstos no son los métodos prescritos para combatir el vampirismo, y existen pocas dudas de que el último de los Bassarab siga rondando en busca de sangre humana.



Baykok

Espíritu nocturno de Norteamérica, exclusivo de los indios de la nación Chippewa. El baykok tiene cierta semejanza con un esqueleto andante, excepto en que sus huesos están recubiertos por una fina piel traslúcida. En las cuencas de sus ojos brilla una terrorífica luz roja.

El baykok sólo ataca a los guerreros, que a veces se dan cuenta de que se acerca porque sus huesos crujen al andar. Sin embargo, no hay modo de escapar del baykok, que derriba al guerrero con un bastón o le mata a distancia con flechas invisibles.

Bodach

Malicioso espíritu casero de las tierras altas escocesas. Tiene la forma de un viejo pequeño y arrugado que vive en la chimenea durante el día. Sobrevive cómodamente entre el humo y escucha atentamente a los niños revoltosos que no quieren irse a la cama.

Cuando todo está oscuro, el bodach se desliza chimenea abajo y pellizca al niño en los pies, las orejas y la nariz, le abre los párpados y le mira a los ojos aterrados para infligirle horribles pesadillas.

Si la conducta del niño mejora, el bodach le dejará tranquilo, pero se dice que si un niño astuto echa una pizca de sal al fuego, el bodach no podrá salir de su cubil.

Brujas, negras o blancas

Personas (generalmente, mujeres) que practican las artes mágicas, activadas por asociación con potencias sobrenaturales. Las brujas negras establecen un pacto con Satán y hacen hechizos con la ayuda de demonios y otros malos espíritus. Las brujas blancas están dedicadas al Ser Supremo y obtienen sus misteriosos poderes de los santos, ángeles y espíritus de los fieles difuntos. Los negros suelen practicar la magia blanca más que la negra.

La palabra inglesa *witch* = bruja se deriva del anglosajón *wit*, que significa «conocer». La brujería es la búsqueda de conocimientos y sabiduría, que puede emprenderse por el camino del bien o por el del mal. Una bruja, lo mismo que un científico, está dedicada al estudio y la investigación por sí mismos, independientemente de su influencia sobre los seres humanos.

La principal diferencia entre las brujas negras y las blancas es que estas últimas se adhieren a alguna religión de prestigio. En algunas comunidades, una bruja blanca puede llegar a crear y dirigir una rama de dicha religión, administrándola en bien de la población. Pero una bruja negra adora a Satán y sólo respeta a criaturas demoniacas como Lilith, Reina de la Noche. Las brujas negras buscan un conocimiento más complejo que las simples verdades reveladas en las escrituras sagradas de las religiones respetables, pero si se las deja tranquilas es posible que nunca utilicen este conocimiento, excepto en forma puramente experimental. Una bruja que arroja un hechizo sobre las vacas de una granja, haciéndolas hablar en latín, puede hacerlo tan sólo para satisfacer su propia curiosidad.

Pero incluso una bruja negra tiene que ganarse la vida, y su modo de hacerlo es vendiendo hechizos y amuletos. Los efectos de éstos, en manos de personas mal intencionadas, son los que han acarreado mala reputación a la brujería. Al igual que un fabricante de armamentos, una bruja negra no entiende por qué se la debe hacer responsable del uso que se les da a sus productos.

Una bruja blanca suele trabajar para bien de la comunidad, preparando, por ejemplo, medicinas. Las brujas blancas limitan sus contactos con el otro mundo a actuar como mediums y a actividades sencillas como la cristalomancia. Jamás intentan conjurar a los muertos ni influir en las fuerzas naturales para que, por ejemplo, caiga un rayo sobre sus enemigos. En tiempos de crisis, pueden verse condenadas como brujas negras, pero al menos escapan al terrible destino de la bruja negra, cuya carga de conocimientos ilícitos le impide ascender al cielo, quedando en poder de Satán.

Las brujas suelen ser autodidactas. Adquieren sus conocimientos mediante

el intenso estudio de la naturaleza y de los libros sagrados, consultando herbarios y otros documentos científicos. En ocasiones, una bruja blanca acepta una discípula, pero generalmente tiende a guardarse sus conocimientos para sí misma.

Por el contrario, las brujas negras aceptan de buena gana discípulas que quieran estudiar su difícil oficio. Les ofrecen como recompensas iniciales la belleza física y un irresistible atractivo sexual, aunque empañados por la incapacidad de reproducirse. Una bruja negra no puede tener hijos. Otro incentivo es la vida prolongada, pues una bruja negra puede vivir más de un siglo. Sin embargo, la maestra no le dice a la discípula que su belleza se esfumará rápidamente y que el destino de una bruja no es halagüeño. Cuando muera, Satán puede devolverla a la tierra bajo cualquier forma, pero ésta suele ser la de un sapo, una víbora o una lombriz de tierra.

Una bruja puede iniciar sus estudios a cualquier edad a partir de la pubertad, pudiendo alcanzar numerosos niveles de competencia. La aspirante comienza con brujerías menores, como la preparación de filtros de amor y la provocación de plagas y epidemias, y va progresando lentamente hasta los grados finales, que incluyen la profecía con ayuda de un familiar, la levitación o el vuelo con o sin ayuda de una escoba o de un ungüento volador, la licantropía o transformación en animales, y la utilización de runas para adquirir poder sobre los seres humanos.

La brujería se enseña de palabra. Las únicas instrucciones escritas fueron quemadas hace mucho por los verdugos públicos. La aspirante a bruja se pasa mucho tiempo aprendiendo hechizos de memoria, aunque no puede hacerlos funcionar hasta no haber dedicado su alma a Satán.

Isobel Dowdie, una hermosa y pelirroja bruja escocesa del siglo XVII, contó a sus interrogadores mucho de lo que sabemos acerca del ingreso en la profesión de las jóvenes brujas. La aspirante debe comparecer desnuda ante testigos, colocar la mano derecha en lo alto de la cabeza, levantar el pie izquierdo y cogerse el talón con la mano izquierda, y ofrecer solemnemente a Satán todo lo que hay entre sus manos.

La joven bruja pasa a ser miembro asociado de un grupo de trece brujas, pero no se hace miembro titular hasta que una de las otras brujas no sea exorcizada, reclamada por Belcebú, quemada en la hoguera, o despojada de algún otro modo de sus poderes.

Los grupos de brujas se reúnen cada mes cuando hay luna llena, y organizan grandes Sabbats cuatro veces al año: en la Candelaria (el 2 de febrero), en la Noche de Walpurgis (la víspera del 1 de mayo), en la Fiesta de la cosecha o de San Pedro Encadenado (el 1 de agosto) y en Hallowe'en (la víspera del 1 de noviembre). Los que teman a las brujas pueden evitarlas fácilmente quedándose en casa las noches de luna llena y las de los Sabbats, aunque las brujas suelen aceptar a los extraños en estas reuniones. Las únicas reglas son que todos los asistentes deben estar desnudos, adorar a Satán y participar jovialmente en repugnantes borracheras, fornicación en público, violación de doncellas y copulación con cabras.

A pesar del miedo y repugnancia que mucha gente de buenas costumbres sienten por las brujas, una bruja competente puede ser muy útil a la comunidad. Es muy conveniente disponer de un proveedor de trozos de cuerda de horca para curar llagas de la piel, moho de cementerio recogido a medianoche para hacer callar a una suegra insoportable, o pelos púbicos de una momia para hacer volver a casa a una esposa descarriada.

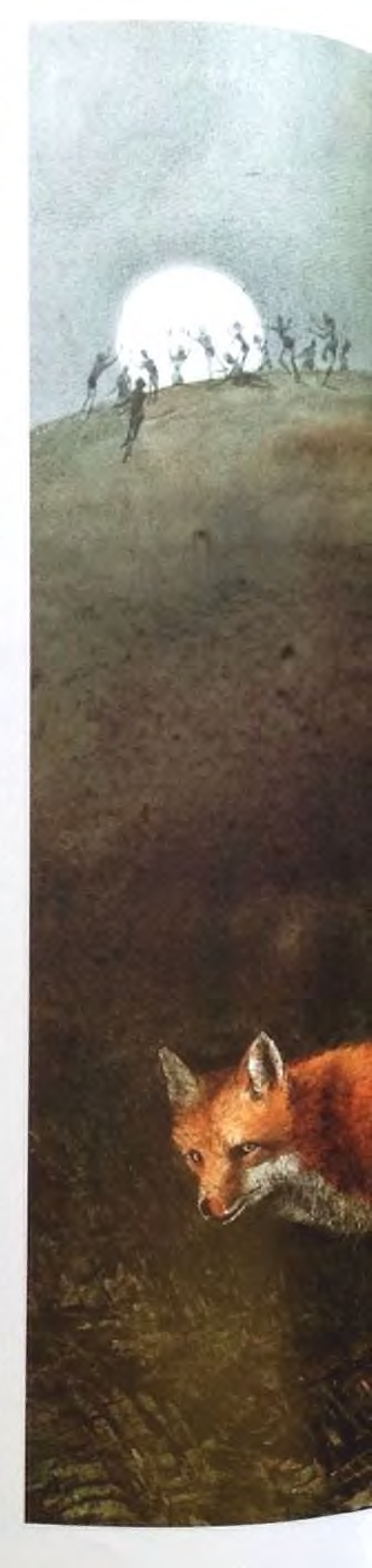
Las brujas no pretenden juzgar la moral de la comunidad. Si tienes un enemigo, ellas te venderán un *mannequin gris*, o muñeco de cera con la imagen de tu enemigo, para que puedas atormentarlo mental y físicamente clavando agujas en la figura de cera. La décimotercera aguja provoca la muerte.

Independientemente de tu edad o carácter, una bruja te venderá un filtro de amor garantizado para rendir a la doncella más recatada. Si uno cree que un seductor ha administrado un filtro semejante a su esposa, puede adquirir un antídoto que hará encogerse sus partes vitales, y la esposa volverá al hogar con renovado ardor.

Una bruja también está dispuesta a practicar hechizos benéficos, para asegurar buenas cosechas, aumentar la producción de leche, proporcionar éxito en los negocios o asuntos públicos, y otros semejantes. El único inconveniente es que el precio es una pequeña porción de tu alma, y que los dones de las brujas son adictivos. La tentación de triunfar en todas las empresas se hace irresistible, y uno va vendiendo fragmento tras fragmento del alma, hasta que toda queda en poder de la bruja, quien, por supuesto, se la pasará a su señor Satanás.

El principal problema de una bruja son los celos y prejuicios de sus vecinos. No hay hechizos eficaces contra estos poderes superiores del mal. A muchos de los hombres de la comunidad no hay nada que les guste más que atormentar a las mujeres, y aprovechan el dicho bíblico: «No permitirás que viva una bruja», como excusa para un divertido programa de persecuciones, incluyendo lapidaciones, ahogamientos, flagelaciones y predicaciones desde el púlpito.

Esta persecución pone a la bruja en contra de la comunidad, y entonces se vuelve activamente peligrosa. Provocará epidemias, tormentas en tiempo de cose-





cha, plagas de moscas, malas hierbas, sapos y renacuajos. Volverá débiles a los hombres fuertes, hará despreciativas a las doncellas, obligará a los niños a pasarse llorando toda la noche, y a los perros a aullar a la luna, agriará la leche y la mantequilla y provocará reuma en los más ancianos.

Pronto, los vecinos deciden acabar con todos sus problemas de un golpe, y emprenden una caza de brujas para arrestar a todas las sospechosas de la zona y llevarlas ante un tribunal sumarísimo. Por lo general se aportan abundantes pruebas, aunque no se trate más que de la posesión de un «familiar», como un perro o un gato. Si una mujer anciana tiene un gato con el que habla a todas horas, es evidente que se trata de un espíritu familiar que la ayuda en sus brujerías.

Cuando los cazadores de brujas se muestran convencidos, su deber está claro: hay que quemar a la bruja en una hoguera de leña de roble curada, sacar sus cenizas fuera de la parroquia y esparcirlas a los cuatro vientos. Esto, por supuesto, crea una vacante en el colectivo de brujas local, que puede ocupar una de las estudiantes.



Búhos

Aves nocturnas de presa, comunes en muchas partes del mundo. Uno de los más conocidos es el *Athene noctua*, el pequeño búho de Gran Bretaña. Este búho, que fue compañero de la sabia diosa Atenea, es notable por su inteligencia y conocimientos.

Los búhos son muy apreciados como amigos por las brujas, magos, hechiceros y otros practicantes de las artes negras. Todo el que tenga un búho como mascota puede considerarse como algún tipo de mago. El silencioso vuelo nocturno del búho, su visión en la oscuridad y su sabiduría sobrenatural son valiosísimos



para los practicantes de la magia, y cualquiera que frecuente el trato de un búho absorberá sin duda alguna de estas cualidades.

Lamentablemente, no es raro que estas personas cuezan a los búhos, con el fin de extraer sus esencias y utilizarlas en pócimas y hechizos. El elixir de búho se utiliza mucho para combatir la somnolencia, la pérdida de vista, la incapacidad mental y el miedo a la oscuridad.

Chuang Kung

Ser inmortal chino que ocupa todas las camas junto con su esposa Chuang Mu, y que ejerce cierta influencia en todas las actividades que se realizan en la cama, como dormir, hacer el amor, pasar enfermedades y dar a luz. (Aunque existen, por supuesto, otras divinidades que intervienen por separado en todas las actividades citadas.)

Probablemente, la principal función de Chuang Kung es proporcionar un ambiente apacible y cómodo en la cama, de modo que (por ejemplo) las personas que hacen el amor en una noche fría no se vean distraídos porque las sábanas se caigan al suelo. No se conoce muy bien el alcance de los poderes de Chuang Kung y Chuang Mu, pero conviene propiciarlos colocando una taza de té a cada lado de la cama, para que ambas divinidades tengan algo que tomar durante la noche y no se inquieten.

Domovoi y domovija

Espíritus caseros rusos, que se introdujeron en las primeras residencias humanas y han vivido en ellas desde entonces. En general, se trata de espíritus benignos, que viven bajo el escalón de la puerta o en el sótano. Cuando una familia se muda a una nueva casa, conviene colocar un trozo de pan bajo la cocina para atraer al domovoi. Su esposa le acompaña, pero se instala en el sótano.

La domovija no habla nunca, pero al domovoi se le puede oír con frecuencia durante la noche. Cuando se le oye murmurar en voz baja, la familia puede estar segura de que no sucederá nada desagradable. Pero cuando gime o gruñe en alta voz, es que se avecina una desgracia, y si se le oye llorar es señal segura de una muerte en la familia.

Los humanos casi nunca ven al domovoi y jamás ven a la domovija. Parece que él es como un hombrecillo cubierto de pelo sedoso, que se puede confundir con un perro o un gato. Ver al domovoi es signo de gran desgracia, y quizás lo mejor sería que la familia buscase una nueva casa.

Duppy

Espectro de las Antillas, al que alguna persona vuelve a la vida para que realice algún servicio, generalmente ejecutar una venganza.

Para convocar al duppy, se repite continuamente el nombre de una persona muerta, sobre su tumba, hasta que el duppy sale de la tierra dispuesto a recibir instrucciones. Lo ideal es que el duppy sea un pariente del convocador, porque los duppies extraños pueden atacarle en lugar de cumplir sus deseos.

El duppy no parece capaz de realizar tareas útiles, e incluso cuando se le ordena atacar a alguien, lo único que consigue es hacerle vomitar al echarle encima su aliento o provocar convulsiones al tocar a la víctima. Una vez realizada la tarea, se le debe recompensar colocando ron y tabaco sobre la tumba.



Si alguien tiene razones para temer el ataque de un duppy, puede mantenerlo alejado esparciendo semillas de tabaco alrededor de su casa.

Fantasmas

Espíritus de personas muertas, que aparecen en forma visible, en general a causa de alguna tragedia sufrida durante su vida en la tierra. La mayoría de las tragedias humanas comienzan con la pérdida de una fe, porque no somos nada si no creemos en algo, y la pérdida o traición de una creencia nos hiere tan profundamente que ni siquiera la muerte puede curar el trauma. Los fantasmas son los que mantienen abiertas dichas heridas más allá de la tumba.

Los fantasmas más comunes son los de amantes traicionados, niños abandonados y hombres o mujeres asesinados por falsos amigos. Todos han visto traicionada su fe y despreciado su amor.

Los más patéticos de todos son los fantasmas de amantes asesinados, porque el asesinato es la traición definitiva.



Siempre regresan a los escenarios de su felicidad perdida, buscando perplejos la razón de que su amor fuera traicionado. Los lamentos de uno de estos fantasmas con el corazón destrozado ponen los pelos de punta.

Los fantasmas de este tipo son completamente inofensivos. Se trata de criaturas melancólicas que no tienen ningún motivo para hacer daño. Si se ve el espectro de un niño que llora o la forma nebulosa de una mujer con vestidos de otra época, hay que sentir compasión y no miedo. Estos fantasmas suelen ser más bien patéticos, como el de sir Simon de Canterville, que desde 1584 estuvo vagabundeando por su mansión, hasta que, compadecida de él, lo liberó la hija del ministro americano Hiram B. Otis.

Las personas que viven una vida normalmente satisfactoria y mueren por causas naturales, o incluso violentamente, nunca regresan como fantasmas. No sufrieron la traición a sus creencias, que es lo que crea un fantasma. Pero si algún peligro amenaza a aquellos que amaron en vida, pueden hacer un esfuerzo supremo para reaparecer en su forma de siempre. Si uno ve así a un pariente o amigo querido, debe entenderlo como advertencia de un peligro inminente.

Los fantasmas más peligrosos son los de aquellos que cometieron alguna traición durante su vida. Puede tratarse de asesinos, falsos amigos, amantes insensibles, padres crueles o criados traidores. Traicionaron a quienes confiaban en ellos. Sus pecados les impiden el descanso y buscan perpetua venganza en los que aún conocen el amor y la vida.

El exorcismo ayuda a cualquier fantasma a encontrar el descanso eterno, y puede ser una obra de caridad hacer practicar este ritual incluso con los fantasmas inofensivos.

Forsos

Fantasmas de las islas frente a la costa norte de Australia, y de algunas partes de Nueva Guinea. Es muy raro ver a un forso, pero se siente a menudo el efecto de sus actividades. La muerte es una ocupación muy tediosa, y los forsos se aburren en sus tumbas solitarias o en los árboles donde se dejan los cadáveres para que se descompongan, de manera que se pasan el tiempo atormentando a sus parientes vivos. Cuando algo sale mal, es casi seguro que un forso está recordando a los humanos su presencia.

El mejor modo de mantener a los forsos tranquilos y razonablemente satisfechos es hacer frecuentes visitas a las tumbas o mantener expuestos en la aldea los cráneos y huesos de los antepasados de uno. Con esta práctica, los muertos disfrutan de bastante compañía y los forsos no se ponen inquietos por el aburrimiento.

Ghouls, gules

Espantosas criaturas de la noche, originarias de Arabia, que rondan alrededor de los cementerios, a la espera de la llegada de nuevos cadáveres. Quizás se parezcan a demonios, con ojos y aliento de fuego, pero parece más probable que se trate de horribles criaturas grises y viscosas, que se hacen invisibles permaneciendo inmóviles, y se mueven en completo silencio sobre sus grandes pies, que no dejan huellas en el polvo. A pesar de su masa amorfa, son sumamente fuertes, capaces de retirar los montones de piedras que cubren una tumba, y poseen afilados colmillos con los que hacen pedazos los cadáveres para devorarlos.

Como precaución contra los gules, conviene que los entierros se realicen rápidamente, en silencio y con sencillez, absteniéndose de despliegues ostentosos, de enterrar con el difunto joyas o dinero, y de cualquier otra actividad que pueda despertar el interés de los gules.

Gólem

Figura de barro animada, cuyo nombre se deriva del que tenía Adán cuando fue formado del barro de la tierra, antes de que Yahvé le infundiese el aliento creador de la vida.

Hacia 1590, el rabino Low Ben Nezalel hizo un gólem para proteger a los judíos de Praga contra los ataques de los cristianos. El rabino emprendió su tarea con gran reverencia, utilizando para ello agua pura y arcilla de un pozo recién abierto. Bendijo cada porción de la anatomía del gólem al darle forma, y por último le infundió vida insertándole bajo la lengua una tira de papel con la sagrada palabra *Shem*.

El gólem resultó ser no sólo un centinela eficaz sino también un útil sirviente doméstico. Ahuyentó a los cristianos que rondaban por el ghetto durante la noche y se encargó de las tareas pesadas en la casa del rabino. Pero un viernes por la noche, la voluminosa criatura enloqueció, porque el rabino había olvidado retirar la tira de papel al anochecer, cuando todos los judíos dejan de trabajar hasta la noche del sábado. El gólem sembró el terror en las calles del ghetto hasta que el rabino y sus amigos lograron atraparle, le quitaron la tira de papel y lo llevaron en un carro a los sótanos de la Gran Sinagoga. Según la tradición, el gólem sigue allí aguardando ser reanimado.



Hallowe'en

La noche del 31 de octubre, víspera del día de la Misa de Difuntos. Es la noche en la que los espíritus de los muertos visitan a sus familiares vivos en busca de consuelo.

La multitud de espíritus que vagan libres en Hallowe'en crea una atmósfera ideal para toda clase de actividades ocultistas. Los goblins aprovechan su última oportunidad, antes de quedar aletargados todo el invierno, para cometer toda clase



de maldades contra los humanos. Los gritos y risas de las brujas llenan el aire de la noche, ya que bandadas enteras de ellas vuelan al último Sabbat del año. Las hadas raptan a jóvenes esposas, a las que devuelven confusas y amnésicas trescientos sesenta y seis días después, y se llevan a los niños de las cunas. Los hombres-lobo aúllan mientras rondan en busca de presa; toda clase de fantasmas murmuran y gimen junto a las puertas y ventanas. Manos esqueléticas salen de antiguas tumbas.

Todas estas tensiones sobrenaturales crean un espléndido ambiente para la adivinación y la predicción del futuro. Los lectores de bolas de cristal tienen más trabajo que en cualquier otra época del año y los quirománticos hacen buen negocio. Las mejores predicciones son las que hacen las gitanas a la puerta de las iglesias.

Los mortales no deben acurrucarse en sus casas la noche de Hallowe'en, sino encender grandes hogueras en lo alto de las colinas para ahuyentar a las brujas, celebrar fiestas ruidosas y bailar alrededor de las casas y graneros para espantar a los goblins y las hadas, apedrear las viviendas de las brujas y dar abundante comida y bebida a los niños y a los pobres. La comunidad que organice un Hallowe'en bien estruendoso logrará alejar a todos los acechantes nocturnos.

Herne el Cazador

Espíritu de los bosques con figura de hombre muy peludo, con cuernos como los de un ciervo macho, que cabalga en un caballo con aliento de fuego a través de los bosques del Gran Parque de Windsor, en las proximidades del Castillo de Windsor. Numerosas historias explican la aparición de esta criatura de las tinieblas, que se vio por última vez en una fecha tan reciente como 1964. La explicación más creíble asegura que Herne era uno de los Monteros Reales del rey Enrique VIII, y que ofendió al rey de alguna manera que ya no se recuerda. O bien fue ahorcado por orden del rey o se ahorcó él mismo en el bosque, presa del remordimiento y la desesperación. Probablemente su silencioso galope a través del bosque, que ha sido contemplado muchas veces en los últimos siglos, presagia la desgracia para el que lo ve.

Imandwa

Fantasmas de ciertos héroes y jefes de tribu de la región de Tanzania. Aunque desempeñaron importantes funciones en la vida de la tribu durante su existencia mortal, sienten celos de los vivos y se vengan de su propia muerte realizando actividades molestas durante la noche.

Íncubo

Espíritu o demonio masculino que realiza el acto sexual con las mujeres mientras duermen, sin que éstas se despierten por su fantasmal abrazo, aunque pueden sentir la experiencia en sueños. Su nombre, del latín *incubare*, significa echarse encima.

La mujer violada por un incubo a su debido tiempo da a luz un niño con facultades sobrenaturales. Puede que al crecer siga el camino del mal, y puede que, como el mago Merlín, nacido de un incubo y una monja, se convierta en un poderoso mago de fuerte carácter moral.

Inúa

Espíritu interior de una persona de las naciones indias y esquimales de Norteamérica. Habita en una persona durante su existencia mortal, y después reparece en alguna otra forma tras la muerte de su hospedador. Las estrellas y demás cuerpos celestes que brillan sobre los hielos árticos fueron en otro tiempo inúas.

Un inúa nunca se revela hasta que se acerca el momento de partir del hombre que lo aleja. Entonces se aparece como una luz centelleante en la oscuridad, y el que lo alberga sabe que muy pronto la tribu cantará su canción funeraria.

Kasha

Maligno espíritu del Japón, semejante a los gules de Arabia. A diferencia de ellos, que desentierran cadáveres, los kashas los roban antes de ser incinerados. A veces se muestran tan ansiosos que pueden llevarse hasta el ataúd donde reposa el cadáver. Por consiguiente, es necesario vigilar bien a los difuntos hasta que se los ha incinerado y hacer mucho ruido durante la noche anterior a la cremación para mantener alejados a los kashas.

K'uei

Los muertos vivientes de China. Son las almas de personas que no hicieron suficientes méritos en la vida para obtener un puesto en el Más Allá, y deben continuar una existencia miserable en la tierra. Este destino les hace resentidos y malignos, y buscan pecadores en que vengarse. Son como esqueletos, pero con caras demoníacas. Los k'uei siempre se mueven en línea recta, y por eso se les puede frustrar fácilmente instalando un biombo en la entrada de una habitación. Al no poder dar la vuelta al biombo, irán a otra parte a buscar presas. También es aconsejable construir tejados con aguilones curvados hacia arriba, para que los k'uei no puedan deslizarse por ellos y saltar sobre una persona que está debajo.

Licantropía

(Del griego *lykos* = lobo, *anthropos* = hombre.) Fenómeno por el cual un ser humano se convierte en animal durante la noche y recupera la forma humana al amanecer. Puede tratarse de un animal inofensivo, como un conejo, o de una bestia peligrosa, como un lobo, un cocodrilo o un tigre. En África, donde tribus enteras pueden padecer licantropía, un cazador blanco mató una vez varias hienas que llevaban pendientes de oro.

La licantropía se da en todos los países y siempre sigue el mismo curso. Una persona aparentemente normal e inofensiva, se transforma por la noche en algún tipo de animal salvaje. Durante la noche trata de satisfacer su hambre con carne humana o de otros animales. Los licántropos son sumamente peligrosos en su forma animal y pueden llegar a devorar a sus propios hijos o a otros familiares.

La única excepción a esta regla son los licántropos que se transforman en criaturas vegetarianas, como ardillas, conejos o liebres. Probablemente se trata de brujas o magos que quieren espiar a la gente con intención de chantajearla.

No se conocen bien las causas de la licantropía. Un humano puede aprender deliberadamente los hechizos necesarios o puede caer bajo un hechizo formulado por un mago (San Patricio de Irlanda convirtió en lobo a Verecio, rey de Gales). También puede contraer la licantropía por contacto físico con un licántropo en forma humana o animal. Algunos investigadores creen que basta con comer alimentos preparados por un licántropo para contraer la infección. Los licantropólogos no están seguros de si la transformación es involuntaria o si la persona en cuestión contribuye al proceso aplicándose algún ungüento hecho con la grasa del animal apropiado.

A veces, el licántropo se revela sin querer, como la mujer-tigre que cayó en una trampa en la India. Al amanecer, se descubrió que la trampa contenía una mujer desnuda. Otras veces, un cazador puede herir a un animal durante la noche, y a la mañana siguiente encontrar un aldeano cojeando por una herida similar.

Aparte de estas revelaciones obvias, al licántropo se le detecta fácilmente, pues tras los ataques nocturnos no tiene apeti-



to, a causa de los banquetes de carne cruda que se da por las noches, y siempre está cansado y perezoso durante el día, como consecuencia de sus vigorosas actividades nocturnas. Si el licántropo coopera, su afección se puede curar con la ayuda de una bruja o un brujo experimentados. Si no es así, habrá que matarlo con una bala de plata.



Lilith

La Reina de la Noche, también conocida como Lili o Lilu, que significa «monstruo de la noche». Yahvé la creó del barro para que fuera la primera esposa de Adán, pero su alma salió torcida y sólo engendró espíritus malignos. Finalmente, abandonó a Adán para unirse a las huestes de Satán, y Yahvé creó una sustituta, formando a Eva de una costilla de Adán.

Lilith es una mujer de belleza siniestra e intemporal, sólo enturbiada por los pelos negros que afean sus bien torneadas piernas. Esto la avergüenza tanto que siempre las lleva tapadas. Cuando un hombre descubre la realidad, ya es demasiado tarde para que este defecto le repela.

Probablemente, Lilith es el vampiro original, cuyo toque corrompido se ha transmitido de un desdichado a otro durante incontables siglos. Tiene el poder vampírico de atravesar cualquier tipo de obstrucción y materializarse al otro lado, para darse un festín de sangre o para seducir a los hombres que duermen, agotándolos sexualmente hasta que despiertan tan exhaustos como si los hubiera desangrado un vampiro. Tiene también la costumbre de acechar en forma invisible a las parejas que hacen el amor de noche, con el fin de robar algo de semen con el que engendrar nuevos demonios.

Odia a los niños porque los suyos fueron repulsivos, y a menudo trata de pervertir su carácter e incluso matarlos.

Para evitar las visitas nocturnas de Lilith hay que escribir en la puerta o en la pared del dormitorio la frase: «Adán y Eva pueden entrar aquí, pero no la Reina Lilith».

Luna, La

Son muchos los que afirman que la Luna es una mujer, esposa o hermana del Sol. Sin embargo, la Luna de Babilonia era un dios llamado Sin, que navegaba a través del cielo en un barco, y el dios japonés de la Luna, Suki-Yoki, se manifiesta como un conejo en el «rostro» de la Luna.

La diosa de la Luna tiene muchos nombres. Los romanos la llamaban Luna y los griegos Selene, hermana de Helio, el Sol. Cada tarde se bañaba en el océano y luego atravesaba el cielo en un carro de plata. Selene tiene especial predilección por los amantes, y muchas noches acaricia a su propio amante dormido, Endimión, con sus suaves rayos. Endimión era un pastor del que una noche se enamoró la diosa. Herida de su amor, bajó a la tierra a besarle y vertió en sus ojos un sueño eterno para que nadie se enterase.

También Cheng O, la diosa-Luna de los chinos, es una mujer joven y hermosa. Le robó a su marido el elixir de la inmortalidad, voló a la Luna y vive allí confortablemente en un espléndido palacio. Otra diosa que escogió la Luna como refugio es Hina, la diosa polinesia de la vida y la muerte. Se retiró allí cuando hubo terminado sus tareas cósmicas en la tierra, y ahora se pasa el tiempo haciendo *tapa* (tela sin tejer) con la corteza de un gran baniano.

Las estrellas que brillan sobre Rusia son hijas del Sol y la Luna, cuya relación matrimonial ha tenido momentos turbulentos. En algunas partes de África, la Luna tuvo en otros tiempos una cara inmaculada, hasta que su esposo el Sol la salpicó de barro. En otras regiones hubo antes dos soles, hasta que uno de ellos, la esposa, se lavó en un río quedando blanca.

La Luna, como todas las mujeres hermosas e inteligentes, tiene una personalidad polifacética. Cambia un poco cada día, y periódicamente emprende largos viajes. En la nación algonquina de Norteamérica desaparece cada mes para ir a buscar al Sol y hacerle volver de sus partidas de caza; y en algunas regiones de Australia se cansa de hacer el amor con su compañero y se marcha a recuperarse con algunos días de descanso. Pero en conjunto, la Luna es más constante que el Sol, que unas veces es frío y otras caliente, mientras que ella nos sonríe por igual en invierno y en verano.

Luz de Min Min

Un fenómeno de la región de Min Min, en Queensland, Australia. Los viajeros que recorren la llanura de noche se ven con frecuencia seguidos o acompañados por una gran luminiscencia centelleante,



que aparece de repente, luce durante periodos variables, y desaparece tan bruscamente como surgió. Algunos viajeros han descrito la luz de Min Min como un resplandor amorfo, mientras que otros afirman que adopta la forma de un hombre o un caballo. Los viajeros modernos la confunden muchas veces con la luz de los faros de un coche y tratan de apartarse a toda prisa. La luz de Min Min ha asustado a muchas personas, aunque hasta ahora no parece haber hecho daño a ninguna.

Menahune

Espíritus nocturnos de las islas Hawaii. Son raros entre los espíritus nocturnos, por no ser peligrosos sino más bien serviciales. Como los brownies de las Islas Británicas, los menahune aparecen cuando toda la familia duerme y se encargan de hacer las tareas domésticas. Sin embargo, parece que los menahune son muy estrictos con respecto a quien sirven. Sólo trabajan para familias que les resulten especialmente agradables. Muy poca gente ha visto a los menahune, pero se cree que tienen orejas puntiagudas, pelo negro e hirsuto, y cuerpos pequeños y ágiles.

Observadores

Misteriosos seres que se vislumbran de noche en muchas partes del mundo. Suelen estar sentados o de pie en posiciones de buena visibilidad, como la cima de una colina, el campanario de una iglesia o la copa de un árbol, desde donde pueden observar las actividades humanas nocturnas. Sus oscuras formas, de contornos más o menos humanos, permanecen inmóviles, como concentradas en mirar a través de la oscuridad.

Un observador permitirá que un humano se le aproxime bastante, pero sin moverse ni hacer ningún gesto de saludo. Si el humano habla, o intenta tocar al observador, éste desaparece.

Nadie ha sido capaz de explicar la intención de los observadores. No parecen hacer ningún daño ni presagiar desastre alguno. Sólo podemos suponer que informan a algún ser superior de los pecados y las locuras cometidos por los humanos durante la noche.

P'Ang Che, P'Ang Chiao, P'Ang Chu

Las tres diosas de los cadáveres. Viven en los cadáveres de los chinos, durante el periodo de duelo entre la muerte y el entierro, y ejercen como funcionarias en el largo y peligroso viaje del alma al otro mundo. Por ello es importante impedirles que abandonen el cadáver, cosa que podrían hacer durante la noche. Una persona debe encargarse de vigilar el cadáver y si se queda dormida es seguro que las diosas se marcharán e informarán de su negligencia a los otros dioses. Estos le castigarán, y todo el asunto acarreará desgracias a la familia del difunto.

Pretas

Fantasmas de los hindúes que han muerto violentamente y no han recibido las adecuadas ceremonias funerarias. También pueden ser fantasmas de hombres que murieron de muerte violenta y cuyos padres no les enseñaron los ritos correctos para los hombres hindúes.

Los pretas se manifiestan como hombres desnudos, de aspecto diabólico, y son despiadados con los vivos, y en especial con sus parientes y familiares. Pueden estrangularlos, matarlos de un golpe, asustarlos hasta volverlos locos, o infligirles una enfermedad que los deje inválidos. Probablemente no exista protección alguna contra un preta decidido a vengarse.

Quicksilver

Nombre de un poltergeist femenino particularmente travieso (del alemán *polter* = ruidoso, *geist* = espíritu). Las actividades de los poltergeist son bien conocidas y están abundantemente documentadas: rotura de cacharros y ventanas, ruidos y golpeteos, muebles que se caen, etc. Los investigadores modernos tienden a creer que los poltergeist actúan siempre a través de una muchacha adolescente. Es cierto que las manifestaciones de poltergeist son raras en familias que no incluyan una muchacha adolescente o al menos un chico en la edad de la pubertad, pero Quicksilver puede ser la excepción que confirma la regla.

Ha atormentado a la gente en varias partes del mundo de habla inglesa y siempre deja su marca en forma de letra Q, trazada con jabón, lápiz de labios o pintura sobre una pared, espejo o ventana. Su otra característica es una risa tintineante, lo bastante fuerte para molestar a un durmiente, pero más intrigante que amenazante.

A diferencia de otros poltergeist, visita a familias sin hijos adolescentes y es más travieso que destructivo. Sus bromas favoritas consisten en dar portazos a medianoche, encender todas las luces, volver del revés las ropas en los armarios, y llenar hasta rebosar las bañeras, lavabos y fregaderos. Afortunadamente, nunca se queda tanto tiempo con una familia como para resultar un problema serio.

Rakshashas

La espantosa «familia impía» de la India hindú. El señor de todos los rakshashas es Ravana, que tiene diez cabezas y veinte brazos que le vuelven a crecer si se le cortan, y el cuerpo surcado por miles de cicatrices y heridas abiertas, recibidas en sus interminables batallas con los dioses.



Los rakshashas son malhechores muy dedicados, que se esfuerzan continuamente por derrotar a los dioses, a veces venciendo y a veces perdiendo, pero también hacen la guerra a la humanidad y devoran grandes cantidades de hombres, mujeres y niños. Naturalmente, odian a los hombres santos, a los que arrebatan cuando están rezando, devorándolos entre demoniacos gritos de alegría. Los mortales carecen de defensas contra los rakshashas y tienen que confiar en que los dioses los mantengan bajo control, a pesar de que el terrible Durga, un rakshasha con cuerpo de hombre y cabeza de toro, derrotó en una ocasión a todos los dioses, desterrándolos al exilio.

Una legión de diablos menores sirve a los demonios dominantes, encargándose de atormentar tanto a los vivos como a los muertos. Los pishacas, que son criaturas semejantes a los goblins pero aún más repulsivos, viven en los cementerios y atormentan preferentemente a los muertos, aunque también atacan a los vivos. En realidad, son vampiros y provocan enfermedades tan terribles como la lepra.

Otros espíritus que infestan los cementerios son los bhutas, espíritus malignos de los muertos, probablemente despertados y espoleados por los pishacas, que tienen poder para obligar a los muertos a levantarse de sus tumbas y atacar a los humanos.

Otra rama de esta siniestra familia son los grahas, demonios de la enfermedad. También ellos habitan en los cementerios, acechando en espera de que algún humano incauto pase por allí de noche. Cuando se pone a su alcance, penetran en su cuerpo por los diversos orificios y se establecen en él para destruirlo desde dentro.

Revenants

Literalmente «los que regresan», del francés *revenir*, que significa «volver de nuevo». Son almas en pena que regresan eternamente a los escenarios de terribles crímenes, de los que fueron víctimas o autores. La víctima retorna para lamentarse de su destino; los asesinos porque sus fechorías les impiden el descanso eterno. Los fantasmas de los asesinos pueden ser muy peligrosos para los vivos, y conviene ahuyentarlos con un ritual de exorcismo.

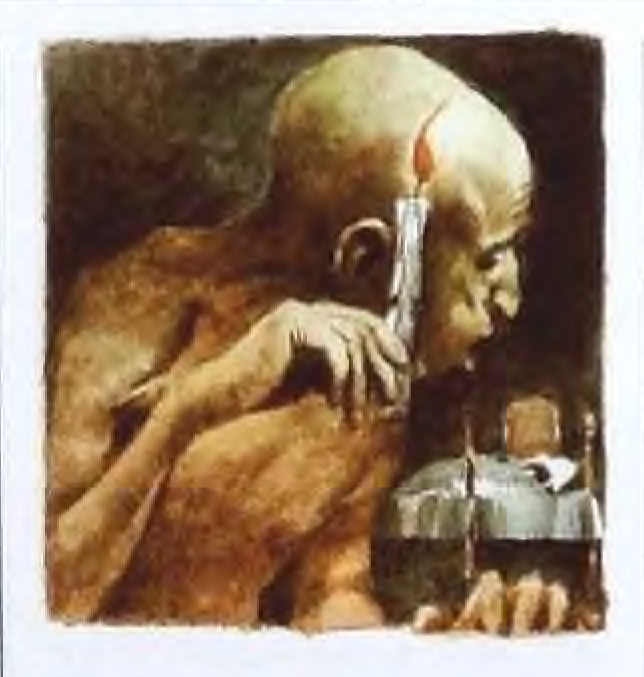
En Haití, la isla vudú de las Antillas, los revenants son de un tipo diferente. Se trata de los fantasmas de personas muertas que consideran que los vivos se están olvidando de ellos y regresan para recordarles de manera desagradable que aún siguen existiendo en otra dimensión. Un revenant puede refrescar la memoria de sus familiares con acciones tales como volcar cacharros de agua hirviendo, provocar enfermedades de la piel o hacer que los niños se pierdan en la selva.

Rona

La «mujer de la luna» de Nueva Zelanda. Originalmente se trataba de una muchacha maorí que olvidó ir a por agua durante el día y tuvo que llenar el cántaro de noche. La Luna estaba muy brillante durante el camino de la aldea a la fuente, pero de pronto se ocultó tras unas nubes y Rona tropezó en las piedras y cayó al suelo. Se puso tan furiosa, que empezó a insultar a la Luna, la cual acabó perdiendo la calma y bajó a la tierra para llevársela. Rona se resistió violentamente y se agarró a un árbol, pero la Luna arrancó el árbol de raíz y se lo llevó con Rona aún agarrada. Cuando la Luna está llena, pueden verse en su cara a Rona, el árbol y el cántaro.

Ropas de cama

El contacto íntimo de una persona con sus ropas de cama proporciona a las personas de malas inclinaciones una oportunidad ideal para dirigir hechizos malignos. La impresión dejada en el colchón y la forma de las sábanas después de que el durmiente se ha levantado proporcionan una especie de molde invi-



sible de su cuerpo. De este modo, un hechicero puede desatar influencias que afectarán a la persona la próxima vez que se acueste en la cama. Estas influencias pueden variar desde pesadillas hasta una angustia corporal; toda perturbación durante el sueño puede atribuirse a ropas de cama embrujadas.

En casos extremos, un hechicero puede pervertir las esencias vitales que han ido impregnando la cama, y hacer que las sábanas o mantas adquieran vida propia durante la noche, ahogando o al menos aterrorizando al durmiente.

Desde luego, es fácil evitar estos encantamientos; para ello basta con sacudir bien las sábanas y mantas al levantarse cada mañana y alisar el colchón, para evitar que nuestra personalidad quede impresa en la cama.

Ruiseñores

Pájaros pequeños, de color parduzco, naturales de Europa, Asia y África. Se caracterizan por su exquisito canto, que se oye en las noches de finales de la primavera y principios del verano.

Originalmente, el ruiseñor era Filomela, cuya hermana Procne estaba casada con el rey Tereo. Pero Tereo se enamoró de Filomela y, para seducirla, le dijo que su hermana Procne había muerto. Disfrutaron de una apasionada aventura hasta que Filomela descubrió la verdad. Tereo le cortó la lengua para que no pudiera contárselo a nadie, pero Filomela logró hacer saber lo sucedido a Procne bordando su historia en una tela.

Las dos hermanas planearon una terrible venganza, matando a Itis, hijo de Procne y Tereo, cocinándole y dándoselo de comer al rey. Los dioses quedaron tan horrorizados, que transformaron a las dos hermanas, al rey y a su hijo en diferentes tipos de aves.

Procne fue convertida en golondrina y Tereo en abubilla. Filomela se convirtió en el ruiseñor, que canta perennemente la triste canción de su amor traicionado por Tereo.

Sakarabru

Dios de las Tinieblas, que reina en las regiones africanas conocidas actualmente como Guinea y Senegambia, donde es adorado por la etnia agni. Vive en la casa de fetiches, a la entrada de cada aldea, junto con todos los dioses que se encargan de cuestiones importantes como la fertilidad, el tiempo y las artes mágicas.

Sakarabru tiene una personalidad dual. En ocasiones puede rondar por la aldea, apoderándose de cualquiera que sea tan tonto como para salir de su choza de noche, triturándolo con sus terribles dientes. Pero también protege la aldea contra ataques nocturnos de demonios errantes y, si recibe las ofrendas adecuadas, puede curar a los enfermos y ahuyentar a los espíritus de la enfermedad. En conjunto, es un dios justo, y si alguien resulta devorado o muere de enfermedad a pesar de las oraciones y ofrendas, podemos estar seguros de que se trata de un castigo por algún pecado.



Súcubos

Espíritus o demonios femeninos particularmente lascivos, probablemente descendientes de Lilith, Reina de la Noche, o emparentados con ella. Están siempre ansiosos de caricias masculinas, pero al igual que sus equivalentes varones, los íncubos, sólo se sienten atraídos por los mortales. Los súcubos son demasiado horribles para atraer a los hombres, pero resuelven el problema seduciendo a los hombres mientras duermen y practicando el acto sexual con ellos. Al ser incapaces de provocar auténtico amor, los súcubos tienen que seducir a los hombres en extrañas formas fantasmales, induciéndolos a toda clase de perversiones nocturnas, hasta que el durmiente se despierta exhausto, descontento y avergonzado. Probablemente, el nombre de los súcu-

bos se deriva de la palabra latina *sugo*, que significa «chupar», porque chupan la fuerza de los hombres durante la noche.

Los súcubos disfrutan especialmente atormentando a hombres virtuosos que han hecho voto de castidad y que opinan que el contacto carnal con mujeres los despojará de sus poderes espirituales. Los demonios visitan a estos ascetas mientras duermen, los arrastran a fantasmagóricas orgías y los seducen con los mismos éxtasis que ellos juraron no disfrutar.

Sueño

Misterioso proceso que inmoviliza el cuerpo físico, de manera que el alma pueda vagar libremente para vivir sus propias aventuras. El dios Hipno provoca el sueño tocando los párpados de los mortales con sus dedos o hipnotizándolos con el movimiento de sus alas. Hipno (al que los romanos llamaban Somnus) tiene tres hijos: Morfeo, Fobétor y Fántaso. Su tarea consiste en ocupar la mente del durmiente, que el alma ha dejado vacía, y entretenerle, advertirle o castigarle con las fantásticas actividades a las que llamamos sueños. En los dramas personalizados, Morfeo adopta la forma de seres humanos, mientras que sus hermanos adoptan las de animales u objetos.

Los sueños son sumamente importantes, porque los dioses pueden utilizar a Morfeo y sus hermanos para aconsejar o advertir a los seres humanos acerca de sus destinos. Por lo tanto, es esencial que los soñadores consulten a un oráculo o augur cada mañana, para interpretar correctamente el significado de un sueño.

Ninguna persona viva ha podido seguir las aventuras de las almas errantes que escapan del cuerpo de los durmientes y vagan sin control a través del espacio y el tiempo. Alguna gente, entre ellos los habitantes de Transilvania, afirman que el alma sale por la boca del durmiente en forma de ratón o pájaro blanco, pero nadie ha visto este fenómeno y probablemente no se trate más que de una fábula. Es indudable que el alma dispone de métodos desconocidos para los mortales. Sus viajes trascendentales pueden incluir visitas al Más allá, para consultar con los seres ancestrales de su tribu.

Nunca se debe despertar bruscamente a una persona dormida, porque el alma podría no tener tiempo de regresar al cuerpo antes de que despierte, y entonces quedaría vagando hasta que su propietario volviera a dormirse. Mientras tanto, la carencia de alma puede inducir al cuerpo a actividades insólitamente ridículas o violentas. Por otra parte, no se debe permitir que una persona enferma se quede dormida, pues el alma escaparía para correr sus aventuras habituales y podría no querer regresar a un cuerpo debilitado por la enfermedad.

Taxim

Nombre que se da en Europa oriental a los muertos vivientes o no-muertos. Cadáveres andantes de mortales cuyas almas no pueden descansar en paz. Normalmente, un hombre aquejado de esta aflicción (el taxim es invariablemente varón) sale de su tumba dispuesto a vengarse de algún daño sufrido durante su existencia mortal.

Existe una diferencia esencial entre los no-muertos y los fantasmas normales. Estos últimos aparecen en formas tenues e incluso transparentes, mientras que un taxim presenta siempre la espantosa apariencia de una persona que lleva algún tiempo enterrada. El horrible hedor de la descomposición precede al taxim y puede advertir de su aproximación. Sin embargo, no siempre es así, y un taxim puede manifestarse en un estado relativamente fresco. Todo depende del tiempo que el taxim necesite para reunir la fuerza sobrenatural necesaria para salir de su sepulcro. A veces es bastante para permitirle adquirir una especie de condición ectoplásmica, pasar a través de cualquier obstáculo sólido y reagregarse al otro lado.

El taxim sólo se mueve durante la noche, porque la luz del día le ciega, y tiene un alcance bastante limitado. Naturalmente, no puede utilizar transportes públicos ni parar un coche, y no le queda más remedio que viajar a pie. Por lo tanto, es relativamente fácil escapar de un taxim sediento de venganza, huyendo inmediatamente a otra parte del país. Es casi seguro que muchas casas vacías quedaron abandonadas porque sus ocupantes estaban amenazados por un taxim.



Normalmente, un taxim no pretende hacer daño a personas a las que no conociera en vida, pero no puede evitar aterrorizarlos al caminar en la noche.

Sólo busca a la persona de la que quiere vengarse, y hasta que lo consiga tiene que alzarse de vez en cuando, generalmente en noches sin luna, y emprende el camino tambaleándose en la noche. Naturalmente, en cada salida tiene peor aspecto y huele peor.

Si alguien tiene el valor suficiente (y tales personas son verdaderamente escasas), se puede detener a un taxim abordándole en su caminata nocturna y explicándole que la venganza es prerrogativa del Ser Supremo, que se encargará de que se cumpla la justicia divina.

Vampiro

Espectro o no-muerto que bebe sangre humana. El vampirismo y la vampirología se vienen practicando por lo menos desde los tiempos de los antiguos egipcios, y probablemente desde mucho antes. Los vampirólogos modernos creen que el primer vampiro fue Lilith, Reina de la Noche y Madre de los Demonios, que fue el primer intento de Yahvé por crear a la mujer. El vicioso contacto de sus labios con la garganta de algún indefenso mortal del Oriente Medio y la incisión de sus afilados dientes, para beber la sangre de la víctima, iniciaron la estirpe de los vampiros, que ha proliferado a escala internacional.

La mayor concentración de vampiros se encuentra en Magyarorszag, o País de los Magiares, que abarca partes de las modernas Hungría y Rumania. La propia palabra vampiro se deriva del magiar *wampyr* o *vampyr*. Posiblemente, los vampiros del Oriente medio llegaron hasta allí en busca de sangre nueva, o quizás llegaran al país magiar durante las invasiones turcas. El rápido desarrollo de los medios de transporte durante el último siglo ha permitido a los vampiros propagarse rápidamente por el mundo. Aunque se ha dicho que los vampiros no pueden cruzar el mar, en realidad sí pueden hacerlo si se llenan los bolsillos de tierra de tumba.

No existe ninguna relación entre los vampiros y el llamado «murciélago-vampiro» *(Desmodus rufus)* de Sudamérica. Fue el vampiro el que dio su nombre al murciélago chupador de sangre, y no al revés. El verdadero vampiro siempre se presenta en forma de hombre o mujer humanos.

El vampirismo se contrae solamente por contacto sanguíneo con un vampiro ya existente, que penetra en una alcoba y, con exquisita delicadeza, aplica el «beso del vampiro» sobre la arteria carótida. Luego, con sobrenatural pericia quirúrgica, los afiladísimos dientes del vampiro perforan la arteria, para extraer las esencias vitales que proporcionan al vampiro su horrible inmortalidad.

El vampiro bebe su dosis de sangre





caliente y después, usando un procedimiento que los científicos no han desentrañado, cierra la herida dejando sólo una débil marca roja. Una vez escogida la víctima, el vampiro regresará una y otra vez para saciarse de su sangre. El involuntario donante se va debilitando, adelgaza, se consume y acaba por morir.

Pero entonces el perverso beso manifiesta su efecto eterno. La víctima se convierte a su vez en un vampiro y, llegado el momento, sale de su tumba para buscar víctimas propias, continuando así el terrible ciclo.

Hay que advertir, no obstante, que la víctima de un vampiro no siempre muere. A menudo, el efecto del beso del vampiro es tan fuerte, que la víctima queda vampirizada estando aún viva, y sale a buscar sangre en el vecindario.

A veces se ha dicho que los vampiros pueden adoptar la forma de murciélagos u otros animales para llegar hasta el dormitorio de sus víctimas, pero esto es muy improbable. El vampiro combina los atributos de los mortales y de los fantasmas, y es capaz de pasar libremente, en forma fantasmal o ectoplásmica, a través de cualquier obstáculo, para materializarse en forma «humana» al otro lado. Jonathan Harker, que fue víctima de un vampiro, dejó una clara descripción de una mujer vampiro, que se le apareció como un extraño remolino de polvo prendido a los rayos de la luna que entraban en su habitación, y luego se transformó en una voluptuosa mujer.

Los síntomas del vampirismo son fácilmente detectables. Si se sospecha de alguna persona difunta, hay que abrir el sepulcro e inspeccionar el cadáver. El cadáver de un vampiro, aunque tenga siglos, presentará el aspecto de una persona saludable, o al menos no mostrará señales de descomposición. Si lleva mucho tiempo sin beber sangre, parecerá pálido y débil, pero tendrá un pulso lento. Si se ha alimentado recientemente, tendrá las mejillas sonrosadas y los labios rojos, el cabello abundante y lustroso y la piel suave y flexible. Si abre los ojos, mirará a los investigadores con una mirada hipnótica y brillante, llena de fría inteligencia. El único modo de proceder con estos cuerpos es sacarlos instantáneamente de su tumba para enterrarlos en otra, a poder ser cavada en un cruce de caminos. Se coloca el cadáver sobre la tierra y se le clava a ella con una estaca que atraviese el corazón. El cadáver permanecerá inerte durante toda la operación si ésta se lleva a cabo entre el amanecer y la puesta del sol, pero no a otras horas.

Los vampiros «vivos», es decir, los infectados a este lado de la tumba, desarrollan siempre incisivos largos y afilados, orejas puntiagudas, pelos en la palma de las manos y mal aliento. El alimentarse de las esencias vitales de otras personas les da un aspecto de vitalidad rebosante, con labios y mejillas rojos, aunque esto puede desaparecer de cuando en cuando, si los intervalos entre un festín de sangre y otro son muy largos. Como prueba final, se puede salpicar al sospechoso de vampirismo con unas gotas de agua bendita. Gritará como si le hubieran quemado con ácido.

La eliminación de un vampiro así es inevitablemente un asunto engorroso, porque hay que cortarle la cabeza y quemarla.

Las comunidades infestadas de vampiros deben seguir un programa preventivo para impedir la propagación del problema. Al enterrar a una persona que

haya muerto por el beso del vampiro, los asistentes deben esparcir semillas de adormidera dentro del ataúd, atarlo con una cuerda con muchos nudos y colocar sobre la tapa una rama de espino antes de llenar la tumba. En todas las casas hay que colocar un crucifijo y una ristra de ajos sobre cada cama y cultivar un «jardín antivampiros» cerca de las puertas y ventanas. Este jardín puede constar de rosales silvestres, ajos, matalobos, cicuta y ajenjo. Los vampiros aborrecen el olor y el contacto de estas plantas, y no penetrarán en una casa protegida por un jardín como el descrito.

Si se toman todas estas precauciones, los vampiros se marcharán para buscar víctimas en alguna otra comunidad.

Vetala

Vampiros de la India. Parecen ser muy similares a los de otras naciones, aunque pueden presentar características más «fantasmales». Viven en cadáveres, que permanecen incorruptibles mientras el vampiro resida en ellos, pero los cadáveres pueden quedarse inmóviles en las tumbas mientras los vampiros salen de ellos en busca de presas.

Vudú

Cultos de magia o hechicería blanca y negra, practicados por personas de raza negra de las Antillas, y especialmente de Haití. La palabra se deriva del francés criollo *vaudoux* (= hechicero o doctor brujo), aplicada probablemente por los esclavistas haitianos a los magos negros.



El vudú tiene su origen en las antiguas religiones y artes mágicas de África occidental, desde Gambia por el norte hasta Angola por el sur. Cuando los jefes africanos vendieron como esclavos a grandes cantidades de sus súbditos, los atestados barcos negreros llevaron a muchos sacerdotes y brujos de las antiguas creencias a través del Atlántico. Los esclavos buscaron el apoyo de dichos magos, que rápidamente se establecieron en el nuevo mundo.

Toda magia depende de la cooperación de espíritus, demonios y divinidades, y en las Antillas las fuerzas espirituales combinadas de las grandes comunidades de esclavos crearon un conjunto totalmente nuevo de tales seres. Se les llama loas y, como los espíritus de otras partes del mundo, tienen la función de ayudar, consolar o atormentar a los seres humanos.

Los brujos y hechiceros fundaron un culto completamente nuevo, conocido popularmente como vudú, basado en la adoración a los loas. Probablemente, su verdadero nombre no lo conocen más que los practicantes iniciados del culto.

Los sacerdotes vudú, conocidos como houngans, y los hechiceros, que se llaman zobops, pueden ser hombres o mujeres. Tienen que pasar por un prolongado aprendizaje e iniciación, en absoluto secreto, antes de poder realizar los ritos vudú y ser formalmente aceptados en la orden de los zobops. Los houngans y zobops plenamente iniciados poseen poderes similares a los de las brujas, brujos y hechiceros de otras partes del mundo. Así, pueden devolver la vida a los muertos, volar por el aire, aparecer con diversas formas y aplicar todos los hechizos y encantamientos corrientes, desde filtros de amor hasta hechizos de muerte.

Sin embargo, parece que los practicantes varones pueden ser más poderosos que las mujeres. Un zobop varón puede transformarse voluntariamente en un loup-garou, una especie de mosquito fantasma que chupa la fuerza vital de los niños, mientras que una mujer zobop puede transformarse en loup-garou contra su voluntad.

Existe un gran número de loas, gobernados por Papa Legba y el Maestro Carrefour. Tienen nombres como Amelia, Bazo, Danger Mina, Gangan, Ogoun y Wangol. Muchos de ellos, como Erzilie, el loa del amor erótico, ayudan a los humanos de ciertas maneras cuando los houngans les piden que lo hagan. Otros se encargan de tareas más generales, y pueden atormentar a los hombres y mujeres a menos que los houngans los mantengan bajo control. Algunos son nuevas manifestaciones de antiguas deidades tribales, pero muchos —conocidos como los protoloa— iniciaron su existencia en el Nuevo Mundo. Los houngans sostienen además que muchos santos cristianos, entre ellos San Juan Bautista, se han unido a las filas de los loas, e incluso que los ángeles cristianos (que en el vudú se llaman zanges) participan en los rituales vudú. Los zanges y los loas con nombres de santos actúan como mensajeros para acudir al Dios de los cristianos y pedirle que ayude en el asunto de que se trate.

Los houngans y los zobops establecen contacto con los loas para realizar su magia, sea benigna o maligna. Dominan las comunidades haitianas gracias a su capacidad de manipular a los espíritus. Los rituales vudú para entrar en contacto con los loas se llevan a cabo en secreto, pero la gente habla en voz baja de terribles ceremonias en las que se utiliza sangre de niños blancos y los loas se aparecen en forma de serpientes venenosas.

En algunas ceremonias vudú participan comunidades enteras, para poder concentrar la fuerza total de muchas mentes y almas mortales en una potencia irresistible. Cuando se oye el sonido de los tambores vudú en la noche de la jungla, y se divisan hogueras lejanas a través de los árboles, es señal de que todos los habitantes de alguna aldea están bailando en un frenético ritual. Toda persona no directamente implicada debe mantenerse bien alejada, porque la noche estará llena de loas que responden a la llamada de los zobops.

Walpurgis, Noche de

La noche de la víspera del día de Santa Walpurgis (1 de mayo), que en muchas partes del hemisferio norte es el primer día del verano. En la noche del 30 de abril, las brujas se reúnen para su segundo gran Sabbat del año, en el que adoran a Satán y renuevan su vigor para todas sus malignas actividades. La suave noche de primavera queda mancillada por sus horribles rituales, que atraen a todo tipo





de espíritus malignos, que luego rondarán las viviendas humanas.

Para disolver la maldad de estas perversas prácticas, deben realizarse ceremonias dedicadas a Santa Walpurgis, una monja inglesa que emigró a Alemania hacia el año 750, fundó una comunidad religiosa que se hizo notar por su santidad, y alcanzó fama por sus curaciones milagrosas. El solo nombre de Santa Walpurgis es una protección contra la brujería. Las danzas, procesiones y otras celebraciones del uno de mayo ofrecidas en su nombre protegerán a una comunidad durante los meses de verano.

Xenoglosia

«El idioma de un extranjero» (del griego *xenos* = extranjero, *glottis* = lengua). La voz de un demonio que habla por boca de un humano. Un hechicero competente puede poner a una persona en trance y conjurar un demonio que hable por su boca, para dar al hechicero cualquier información que él desee. También es posible persuadir al espíritu de una persona muerta de que hable a través de un medium. Esta práctica nocturna, que se realiza acompañada de complicados hechizos y rituales, es terriblemente peligrosa para el humano que actúa como «lengua del extraño», porque el demonio puede negarse a abandonar a su hospedador mortal o arrebatarle su mente y su alma al marcharse.

Yama Uba

Bruja japonesa de las regiones montañosas. Se sabe poco de ella, a excepción de que puede provocar avalanchas al arrojar piedras a los que tratan de acercarse a ella, y de que puede capturar niños con lazos hechos de sus cabellos. De este modo arrastra a los niños hasta ella para devorarlos.

Yowie, whowie o wowie

Criatura nocturna de Australia, que probablemente adopta una forma intermedia entre un reptil y un insecto. Los que lo han visto aseguran que tiene seis patas como un insecto, cabeza de lagarto, cuerpo cubierto de escamas, semejante a un escarabajo o a un reptil, y cola de serpiente. Al parecer, el yowie habita en cuevas profundas y sólo sale al oscurecer, en busca de presas. Es muy posible que parte de las pérdidas de ganado atribuidas a los dingos hayan sido causadas en realidad por yowies.

Zashiki Warishi

Poltergeist japonés, que probablemente es el espíritu de un niño. Como todos los niños, puede ser muy travieso y a veces molesta a una familia con sus actividades nocturnas. Sin embargo, no hay que enfadarse por su presencia, ya que por lo general trae buena suerte, y no es nada sensato tratar de ahuyentar a Zashiki Warishi.

Zombies

Personas que regresan de la muerte a consecuencia de un ritual vudú y que, como muertos vivientes, pueden ser programados para que trabajen en beneficio de los houngans o zobops que los han resucitado. Algunas veces, un practicante del vudú puede llegar a matar a una persona exclusivamente con el fin de resucitarla y esclavizarla en forma de cadáver andante.

Los zombies sólo se mueven después de anochecer, de modo que si alguien ve a uno desde una cierta distancia puede no darse cuenta de que está muerto. Sin embargo, es fácil distinguir a un zombie de una persona viva. Puede «ver» en la oscuridad, evitando obstáculos que harían tropezar a una persona viva, y

siempre se mueven con un paso lento y tambaleante. Si tiene que encararse con un ser humano, no levantará la cabeza para mirarle a los ojos.

El zombie obedece todas las órdenes que se le dan y puede realizar la tarea más pesada sin cansarse ni protestar, aunque debe regresar a su tumba antes de que amanezca. El propietario no tiene que alimentarle ni preocuparse por él en modo alguno, pero tiene que procurar a toda costa que nunca toque sal. El contacto con unos pocos granos de sal hará que el zombie se dé cuenta de que está muerto, y entonces volverá a su tumba, desoyendo cualquier nuevo intento de resurrección.

Es normal suponer que todo granjero próspero y que no parezca esforzarse demasiado posea algunos zombies que hacen por él todo el trabajo durante la noche. No obstante, el propietario de zombies vive una existencia incómoda. Siempre existe la posibilidad de que algún enemigo utilice los hechizos adecuados para reprogramar a uno de sus zombies, y que se vuelva contra él durante la noche.

Existe otra clase de zombies conocidos como «zombies errantes». Son los cuerpos de gente que ha muerto en accidente sin completar su vida natural, y que salen de las tumbas para vagar durante la noche, aunque no parecen hacer ningún daño. Cuando por fin completan el tiempo que habrían vivido de no ser por el accidente, vuelven a instalarse pacíficamente en sus tumbas.

Zorya Vechérnaya

Diosa del crepúsculo, hija de Dazhbog, el dios del Sol en la Rusia oriental.

Dazhbog es hijo de Svarog, el dios del cielo, y tiene un hermano, llamado Svarózhich, que es el dios del fuego. Dazhbog, dador de luz y de calor, es objeto de especial veneración.

Dazhbog tiene otra hija, la diosa del alba, que cada mañana abre las puertas del palacio de Dazhbog, que sale a recorrer el cielo en su carro de oro. Al atardecer, cuando vuelve para encerrar a los caballos que tiran de su carro en los establos del palacio, Zorya Vechérnaya cierra las puertas tras él. Al cerrarse las puertas, cae la noche, trayendo un apacible final a las actividades del día.



BIBLIOGRAFIA

Incontables soñadores, investigadores, narradores de historias y embusteros han creado un enorme acopio de material relacionado con cosas que nunca existieron. La siguiente bibliografía, donde se citan los libros que el autor consultó para la preparación del texto, representa tan sólo unas pocas gotas de dicho acopio. Estos libros pueden ayudar al lector en su propia exploración de territorios desconocidos y nuevas dimensiones, y una vez iniciada la empresa encontrará otros innumerables libros que le ayudarán.

En esta lista se dan los títulos en castellano cuando las obras citadas han sido traducidas. En caso contrario se mantiene el título inglés que aparece en el original.

AFANÁSIEV, A. N.: *Cuentos populares rusos* (3 vols.), E. G. Anaya, Madrid, 1984
AL-SALEH, JAIRAT: *Ciudades fabulosas, príncipes y yinn de la mitología árabe*, E. G. Anaya, Madrid, 1985
ANDERSEN, HANS CHRISTIAN: *Cuentos*, Labor, Barcelona, 1974
ANÓNIMO: *Cantar de Roldán*, Cátedra, Madrid, 1985
ANÓNIMO: *Las habichuelas mágicas*, E. G. Anaya, Madrid, 1984
ANÓNIMO: *Las mil y una noches*, Aguilar, Madrid, 1984
APOLONIO DE RODAS: *Argonáuticas*, Cátedra, Madrid, 1984

BAINTON, ROLAND H.: *The Story of Christianity*, Londres, 1964
BARKER, RICHARD: *Living Legends*, Londres, 1980
BENNELL, EDDIE: *Aboriginal Legends from the Bibulmun Tribe*, Adelaida, 1982
BERNDT, R. M. y C. H.: *The World of the First Australians*, Sidney, 1964
BESKOW, ELSA, et. al.: *Cuentos suecos*, E. G. Anaya, Madrid, 1986
BORD, JANET y CYRIL: *The Bigfoot Casebook*, Harrisburg (Pennsylvania), 1982
BORGES, J. L.: *El libro de los seres imaginarios*, Bruguera, Barcelona, 1980
BRANDON, VICTORIA: *Understanding Ghosts*, Londres, 1980
BRANSTON, BRIAN: *Dioses y héroes de la mitología vikinga*, E. G. Anaya, Madrid, 1985
BRASCH, R.: *The Supernatural and You!*, Stanmore (Nueva Gales del Sur), 1976
BREWER, E. COBHAM: *A Dictionary of Phrase and Fable*, Nueva York, 1978
BRIGGS, KATHERINE: *An Encyclopaedia of Fairies: Hobgoblins, Brownies, Bogies and other Supernatural Creatures*, Nueva York, 1976
BUNYAN, JOHN: *El peregrino*, CLIE, Barcelona, 1982
BURLAND, C. A.: *Secrets of the Occult*, Londres, 1972

CANNING, JOHN: *Extrañas historias*, Asesoría Técnica de Ediciones, Madrid, 1981
CARROLL, LEWIS: *Las aventuras de Alicia*, E. G. Anaya, Madrid, 1983
CAVENDISH, RICHARD (ed.): *Mythology, An Illustrated Encyclopaedia*, Londres, 1980
COLERIDGE, SAMUEL TAYLOR: «Kubla Khan», en *Poetry of the English-Speaking World*, Heinemann, Londres, 1947
COLERIDGE, SAMUEL TAYLOR: *Rima del viejo navegante y otros poemas*, Bosch, Barcelona, 1983
COLÓN, CRISTÓBAL: *Diario de a bordo*, E. G. Anaya, Madrid, 1985
COLT, JONATHAN (ed.): *Beyond the Looking Glass: Extraordinary Works of Fairy Tale and Fantasy*, Londres, 1973
CONNOLLY, PETER: *La leyenda de Ulises*, E. G. Anaya, Madrid, 1986
CONNOLLY, PETER: *La vida en tiempos de Jesús de Nazareth*, E. G. Anaya, Madrid, 1985
CORLEY, EDWIN: *Sargasso*, Nueva York, 1977

DAVIDSON, H. R. E.: *Gods and Myths of Northern Europe*, Londres, 1964
DEFOE, DANIEL: *Robinson Crusoe*, E. G. Anaya, Madrid, 1983
DIAGRAM GROUP, THE: *The Complete Book of Predictions*, Londres, 1983
DRISDALE, TIM: *Poject Waterhouse: The True Story of the Monster Quest at Loch Ness*, Londres, 1975
DRURY, NEVILL y TILLETT, GREGORY: *The Occult Source Book*, Londres, 1978

EDWARDS, GEORGE: *The Pyramids of Egypt*, Penguin, 1961
EVERY, GEORGE: *Christian Mythology*, Feltham, 1970

FALCÓN MARTÍNEZ, CONSTANTINO; FERNÁNDEZ-GALIANO, EMILIO y LÓPEZ MELERO, RAFAEL: *Diccionario de la Mitología clásica*, Alianza Editorial, Madrid, 1983
FARR, FLORENCE: *Egyptian Magic*, Londres, 1982
FARSON, DANIEL: *Hombres-lobo, vampiros y aparecidos*, Noguer, 1976
FRASER, GEORGE MACDONALD: *Flashman*, Luis de Caralt, 1973
FRASER, SHELAGH: *Strange Tales of the Highlands of Scotland*, Glasgow, 1953
FRAZER, SIR JAMES GEORGE: *The Golden Bough*, Londres, 1922
FRAZER, SIR JAMES GEORGE: *El folklore en el antiguo Testamento*, Fondo de Cultura Económica, Madrid, 1981

GIBSON, MICHAEL: *Monstruos, dioses y hombres de la mitología griega*, E. G. Anaya, Madrid, 1983
GIFFORD, DOUGLAS: *Guerreros, dioses y espíritus de la mitología de América Central y Sudamérica*, E. G. Anaya, Madrid, 1984
GRAHAME, KENNETH: *El viento en los sauces*, E. G. Anaya, Madrid, 1983
GRAVES, ROBERT: *Los mitos griegos*, Alianza Editorial, Madrid, 1986
GREEN, ROGER LANCELYN: *A Book of Myths*, Londres, 1959
GRIMAL, PIERRE: *Diccionario de mitología griega y romana*, Paidós ibérica, Barcelona, 1982
GRIMM, JACOB y WILHELM: «El fiel Juan», en *Cuentos de niños y del hogar* (3 vols.), E. G. Anaya, Madrid, 1985
GUIRAND, FELIX (ed.): *New Larousse Encyclopaedia of Mythology*, Feltham, 1959

HAGEN, VICTOR VON: *Culturas preincaicas*, Labor, Barcelona, 1985
HAGEN, VICTOR VON: *The Gold of El Dorado: The Quest for the Golden Man*, Londres, 1974
HAGGARD, HENRY RIDDER: *Ayesha (El regreso de Ella)*, Laertes, Madrid, 1983
HAGGARD, HENRY RIDER: *Ella*, E. G. Anaya, Madrid, 1984
HAGGARD, HENRY RIDER: *Las minas del rey Salomón*, E. G. Anaya, Madrid, 1982
HAINING, PETER: *Ghosts: The Illustrated History*, Londres, 1974
HAINING, PETER: *An Illustrated History of Witchcraft*, Londres, 1975
HARRIS, GERALDINE: *Dioses y faraones de la mitología egipcia*, E. G. Anaya, Madrid, 1986
HAWTHORNE, NATHANIEL: *Tanglewood Tales*, Boston, 1840
HAWTHORNE, NATHANIEL: *Wonder Book*, Boston, 1841

HENDRY, ALLAN: *The UFO Handbook*, Londres, 1980
HOLE, CHRISTINA: *A Dictionary of British Customs*, Londres, 1976
HOPE, ANTHONY: *El prisionero de Zenda*, E. G. Anaya, Madrid, 1987
HUXLEY, FRANCIS: *The Invisibles*, Londres, 1966

INGPEN, ROBERT: *Australian Gnomes*, Adelaida, 1979
INGPEN, ROBERT: *The voyage of the Poppykettle*, Adelaida, 1980
IONS, VERÓNICA: *Mitología universal*, Luis de Caralt, Barcelona, 1976

JACKSON, K. H.: *A Celtic Miscellany*, Penguin, 1971
JONG, ERICA: *Witches*, Nueva York, 1981

KING, TERI: *Love, Sex, and Astrology*, Londres, 1972
KOUTSOUKIS, A.: *Indonesian Folk Tales*, Adelaida, 1970
KREIGER, LEONARD (ed.): *Time-Life Great Ages of Man Series*, Nueva York, 1965

LAMB, CHARLES y MARY: *Cuentos basados en el teatro de Shakespeare*, E. G. Anaya, Madrid, 1985
LANG, ANDREW: *Blue Fairy Tale Book*, Londres, 1986
LAWRENCE, P., y MEGGITT, M. J.: *Gods, Ghosts, and Men in Melanesia*, Melbourne, 1965
LURIE, ALISON: *Fabulous Beasts*, Londres, 1981

MACKAL, ROY: *El monstruo del lago Ness*, Bruguera, Barcelona, 1979
MACKENZIE, D. A.: *Myths of China and Japan*, Londres (sin año)
MANGUEL, ALBERTO y GUADALUPI, GIANNI: *The Dictionary of Imaginary Places*, Nueva York, 1980
MAPLE, ERIC: *Supernatural England*, Londres, 1977
MAZZEO, HENRY (ed.): *Hauntings: Tales of the Supernatural*, Nueva York, 1968
MELVILLE, HERMAN: *Moby Dick*, Planeta, Barcelona, 1981
MORE, SIR THOMAS: *Utopia*, Bosch, Barcelona, 1977
MUNTHE, AXEL: *La historia de San Michele*, Juventud, Barcelona, 1974

NÁCAR-COLUNGA: *La Biblia*, Editorial Católica, Madrid, 1982

PAGE, MICHAEL: *Weird Tales of Land and Sea* (manuscrito no publicado)
PALTRINIERI, MARIO: *El libro de la astrología práctica*, E. G. Anaya, Madrid, 1982
PARKER, K. LANGLOH: *Australian Legendary Tales*, Londres, 1969
PARRINDER, GEOFFREY: *African Mythology*, Londres, 1982
PARRINDER, GEOFFREY (ed.) con BARKER, MARY y COOK, CHRISTOPHER (eds.): *Pear's Encyclopaedia of Myths and legends* (4 vols.), Londres, 1977
PERRAULT, CHARLES: *Cuentos de antaño*, E. G. Anaya, Madrid, 1982
PLANER, FELIX E.: *Superstition*, Londres, 1980
PLUTARCO: *Vidas paralelas* (4 vols.), Iberia, Barcelona, 1968
POE, EDGAR ALLAN: «El gato negro», «Un descenso al Maelström», en *El gato negro y otros cuentos*, E. G. Anaya, Madrid, 1983
POIGNANT, ROSLYN: *Oceanic Mythology*, Feltham, 1967
POLO, MARCO: *Libro de las maravillas*, E. G. Anaya, Madrid, 1983
PRIETO GATÓN, ENRIQUE, y HWANG, IMELDA: *Cuentos de la China milenaria* (2 vols.), E. G. Anaya, Madrid, 1986
PSYCHIC RESEARCH SOCIETY, THE: *Proceedings*, Londres, 1890

RHYS, JOHN: *Celtic Folklore, Welsh and Manx*, Oxford, 1901
ROBERTS, AINSLIE y MOUNTFORD, C. P.: *The Dreamtime*, Adelaida, 1965
ROBERTS, AINSLIE y MOUNTFORD, C. P.: *The Dawn of Time*, Adelaida, 1969
ROBERTS, AINSLIE y MOUNTFORD, C. P.: *The First Sunrise*, Adelaida, 1971.
ROBERTS, AINSLIE y MOUNTFORD, C. P.: *Dreamtime Heritage*, Adelaida, 1975
ROBERTS, AINSLIE y ROBERTS, MELVAJEAN: *Dreamtime: The Aboriginal Heritage*, Adelaida, 1981
ROGO, D. SCOTT: *The Poltergeist Experience*, Nueva York, 1979
ROSS, ANNE: *Druidas, dioses y héroes de la mitología celta*, E. G. Anaya, Madrid, 1987
RUIZ DE ELVIRA, ANTONIO: *Mitología clásica*, Gredos, Madrid, 1975

SAMANIEGO, FÉLIX MARÍA: *Fábulas*, E. G. Anaya, Madrid, 1983
SANDERS, TAO TAO LIU: *Dragones, dioses y espíritus de la mitología china*, E. G. Anaya, Madrid, 1984
SHELLEY, MARY WOLLSTONECRAFT: *Frankenstein*, E. G. Anaya, Madrid, 1983
SHULMAN, SANDRA: *Nightmare*, Stanmore (Nueva Gales del Sur), 1979
SIMPSON, COLIN: *Adam in Ochre-Inside Aboriginal Australia*, Sidney, 1962
STANTON, ROBERT: *The Unexplained at Sea*, Londres, 1982
STEINBECK, JOHN: *Hechos del rey Arturo y sus nobles caballeros*, EDHASA, Barcelona, 1984
STEVENSON, R. L.: *El extraño caso del doctor Jekyll y Mr. Hyde*, E. G. Anaya, Madrid, 1982
STEVENSON, R. L.: *Island Nights' Entertainments*, Edimburgo, 1893
STEVENSON, R. L.: *La isla del tesoro*, E. G. Anaya, Madrid, 1982
STOKER, BRAM: *Drácula*, E. G. Anaya, Madrid, 1984
STORY, RONALD: *The Space Gods Revealed*, Nueva York, 1976
SWIFT, JONATHAN: *Los viajes de Gulliver*, E. G. Anaya, Madrid, 1982

TENNYSON, LORD ALFRED: *Poems*, Londres, 1842
TWAIN, MARK: *Las aventuras de Huckleberry Finn*, E. G. Anaya, Madrid, 1982
TWAIN, MARK: *Las aventuras de Tom Sawyer*, E. G. Anaya, Madrid, 1983

UNDERWOOD, PETER: *Dictionary of the Supernatural*, Londres, 1978
UNDERWOOD, PETER: *Más allá de lo oculto*, Martínez Roca, Barcelona, 1972
USHER GEORGE: *Dictionary of Plants used by Man*, Londres, 1974
USHER, KERRY: *Emperadores, dioses y héroes de la mitología romana*, E. G. Anaya, Madrid, 1984

VERNE, JULES: *Alrededor de la Luna*, Bruguera, Barcelona, 1981
VERNE, JULES: *De la Tierra a la Luna*, Bruguera, Barcelona, 1982
VERNE, JULES: *Miguel Strogoff*, Bruguera, Barcelona, 1979
VERNE, JULES: *Viaje al centro de la tierra*, E. G. Anaya, Madrid, 1982

WARNER, ELIZABETH: *Héroes, monstruos y otros mundos de la mitología rusa*, E. G. Anaya, Madrid, 1986
WATSON, LYALL: *Supernature: The Natural History of the Supernatural*, Londres, 1973
WELLS, HERBERT GEORGE: *La máquina del tiempo*, E. G. Anaya, Madrid, 1983
WELLS, HERBERT GEORGE: *Los primeros hombres en la Luna*, Plaza Janés, Barcelona, 1968
WHEATLEY, DENNIS: *The Devil and All his Works*, Londres, 1971
WHITE, SIR HAROLD: *Australian Encyclopaedia*, Sidney, 1977
WILDE, OSCAR: *El fantasma de Canterville*, E. G. Anaya, Madrid, 1986
WILDE, OSCAR: *El retrato de Dorian Gray*, Planeta, Barcelona, 1983
WOLF, LEONARD: *Monsters*, Nueva York, 1974
WRIGHT, H. W. y M. H.: *Richards Tropical Encyclopaedia*, Nueva York, 1959

YUST, WALTER (ed.): *Encyclopaedia Britannica*, Londres, 1955

INDICE

Las cifras en cursiva remiten a los artículos ampliamente desarrollados en la Enciclopedia.





LOS AUTORES

Michael Page y Robert Ingpen se conocieron en 1971 y desde entonces han colaborado en muchos proyectos diferentes. Inicialmente, Michael Page era el Director de Publicaciones de la editorial que publicaba los primeros libros de Robert Ingpen. Su primera relación con él fue como editor de dichos libros, pero con el tiempo ambos descubrieron que pensaban igual en muchos aspectos, y esto les llevó a la creación de libros escritos por Page e ilustrados por Ingpen. Unas veces era el uno el que sugería los temas y otras veces el otro.

Sus historiales no podían ser más diferentes. Michael Page nació en Inglaterra en 1922, se hizo marino en 1938 y se estableció en Australia en 1952. A partir de entonces trabajó en publicidad, en editoriales y como escritor. Ha publicado veintidós libros, incluyendo sus colaboraciones con Robert Ingpen.

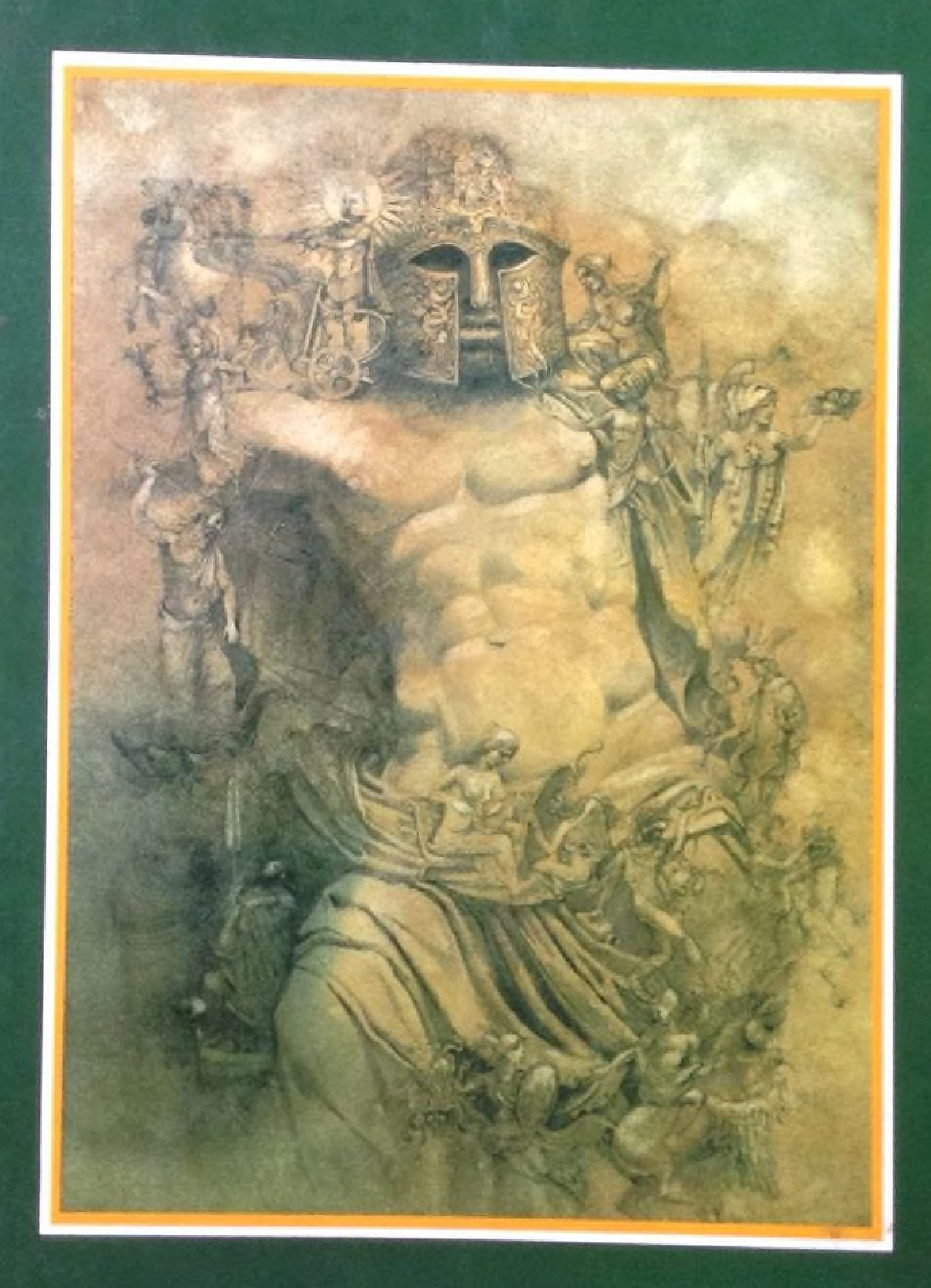
Ingpen nació en Geelong en 1936. Durante algún tiempo trabajó como ilustrador para la CSIRO, especializándose en la interpretación gráfica de teorías y descubrimientos científicos. Durante muchos años ha trabajado como diseñador independiente y como asesor en diversos campos, incluyendo pintura mural, planificación ambiental, interpretaciones y diseño de libros, además de escribir e ilustrar sus propios libros. Sus ilustraciones para *Storm Boy*, de Colin Thiele, le valieron el Primer Premio de Artes Visuales en la categoría de ilustración de libros para niños, mientras que el libro de Page e Ingpen *Turning Points in the History of Australia* fue escogido como Libro Shell del Año 1980.

Tanto el artista como el autor tienen numerosos proyectos para el futuro, individuales y en colaboración.

COMENTARIO SOBRE LAS ILUSTRACIONES

El estudioso ferviente de las Cosas que nunca existieron, que ha leído ávidamente la fabulosa literatura de la imaginación, habrá observado que algunas de las ilustraciones rinden homenaje a los estilos y técnicas de artistas anteriores. Aquí y allá se ha impuesto el inconfundible sello de ilustradores como Howard Pyle, Arthur Rackham y la Escuela Antigua de Escultores clásicos, para recordar al lector que este libro sigue una larga y honorable tradición, y como reconocimiento del trabajo pionero de aventureros que nos precedieron en las regiones de la fantasía. Aparte de estas ilustraciones, hay otras que han surgido de escenas, figuras y situaciones posiblemente familiares, con la deliberada intención de demostrar que lo real puede ser irreal y viceversa. No obstante, la mayoría ha salido de la misma fuente de la que bebieron los narradores originales de las historias recogidas en este libro.

Hay un mundo
a la vuelta de la esquina de tu mente,
donde la realidad es un intruso
y los sueños se hacen realidad...



GUIA COMPLETA DE LA FANTASIA